GRAFIKKARTEN: Günstige Modelle im Test! | RISEN 3: Beta ausführlich gespielt! | OCULUS RIFT: Was plant Facebook?



EXTENDED

DIE NEUE PC GAMES: JETZT NUR NOCH 5,99 EURO

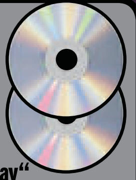
HEARTHSTONE

Gratis Booster-Pack: Fünf Karten geschenkt! Blizzard-Code im Heft!

VOLLVERSION TROPICO 4



Herrscht als El Presidente über eine tropische Insel: Neuester Teil des genialen Aufbauspiels zum ersten Mal auf Heft-DVD!



+ 2 DVDs
3 Stunden HD-Videos
+ Valve-Doku „Free to play“

+ 16 EXTRA-SEITEN
Diablo 3 Reaper of Souls Crafting-Guide
+ Exklusive Oculus-Rift-Reportage

DARK SOULS 2

Test: Höchstwertungen auf Konsole – aber wie gut ist die PC-Umsetzung des Rollenspiels? S. 68

KINGDOM COME DELIVERANCE

WELT-EXKLUSIV

Keine Drachen, keine Orks, dafür Atmosphäre satt: Gewaltiges Mittelalter-Rollenspiel mit CryEngine-Grafik, Top-KI + spektakulären Schwertkämpfen! • 15 Minuten Video auf DVD!

CIVILIZATION BEYOND EARTH

Sid Meier greift nach den Sternen: So sieht die Zukunft der Kult-Strategieserie aus S. 92

PSYCHO-TRICKS ENTTARNT

Reportage: So bringen euch Spieldesigner dazu, nach ihrer Pfeife zu tanzen S. 98

GOAT SIMULATOR

Wie der bekloppte Ziegen-Simulator zur Nummer 1 bei Steam wurde S. 96



AUSGABE 261
05/14 | € 5,99
www.pcgames.de

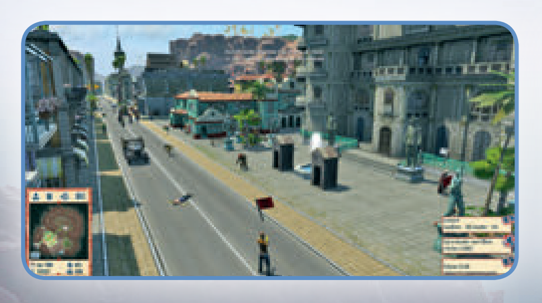
Österreich € 6,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 70,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,90; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,00; Griechenland € 9,00

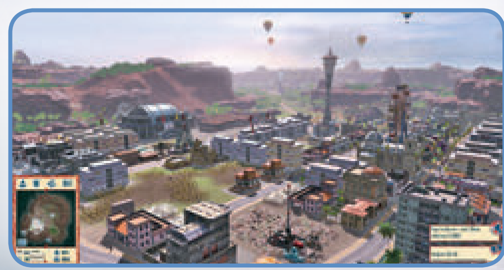




... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: TROPICO 4

Das Aufbau-Strategiespiel *Tropico 4* versetzt euch in die Rolle von El Presidente, Vaterfigur und Diktator in einem. Als Herrscher über ein tropisches Inselreich habt ihr in zwanzig Missionen die Aufgabe, eure von Natur aus unzufriedenen und rebellischen Untertanen im Zaum zu halten. Das geschieht, indem ihr den acht Bevölkerungsgruppen wie Religiöse, Nationalisten oder Umweltschützer die Wünsche von den Lippen ablest. Zu diesem Zweck seid ihr vorrangig als Baumeister gefordert und errichtet Wohnhäuser, Arztpraxen, Kirchen, Farmen und Minen, um eine florierende Wirtschaft aufzubauen. *Tropico 4* bietet erweiterte politische Möglichkeiten sowie zusätzliche Supermächte, um deren Gunst ihr buhlen könnt und müsst. Neben politischen Widrigkeiten habt ihr auch mit Naturkatastrophen wie Erdbeben und Vulkanausbrüchen zu kämpfen.

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Voraussetzung für die Nutzung des Spiels ist ein Steam-Account. Fordert zunächst eure persönliche Steam-Seriennummer über pcgames.de/codes an (siehe Hinweis unten). Dann startet ihr Steam und aktiviert das Spiel (Menüpunkt „Spiele“ -> „Ein Produkt bei Steam aktivieren“). Zum Starten des Spiels ist außerdem ein kostenloser Kalypso-Account notwendig.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP3 (32 Bit)/Vista/7 (32 oder 64 Bit), Dual-Core-CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, Direct X 9.0c, 5 GB Festplattenspeicherplatz
Empfohlen: Dual-Core-CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Komplexer Mix aus Aufbau-Strategie und Politiksimulation
- Umfangreiche Einzelspielerkampagne mit 20 Missionen und etwa 30 Stunden Spielzeit
- Charmant-chaotische Hintergrundgeschichte
- Interaktive Katastrophen wie Vulkanausbrüche, Feuersbrünste, Dürren oder Wirbelstürme
- Abwechslungsreiche Gebäudetypen wie Börse, Einkaufszentrum, Wasserpark, Mausoleum etc.
- Schicke Grafik mit prächtigen Inselpanoramen
- Ohrwurm-Soundtrack
- Humorvolle Radiokommentare und Bildschirmtexte
- Wirtschafts- und Handelssystem mit dynamischem Auftragssystem
- Lebhafte, authentische Spielwelt mit individuell simulierten Bürgern
- Langzeitspaß dank Endlosmodus und Herausforderungen
- Missionseditor

AUF DVD: Far Cry 3-Mod

Auf der DVD findet ihr außerdem die Einzelspieler-Map *Operation Freedom* für *Far Cry 3*. Autor Uwe Schwesig schickt euch als Spezialagent gegen ein Verbrechersyndikat ins Feld. Infos zur Installation findet ihr in der Readme-Datei.

INHALT DER 1. DVD



VOLLVERSION
- Tropico 4

DEMO
- Moebius: Empire Rising

SPIELFILM
- Free to Play (Valve-Doku)

MOD
- Far Cry 3: Operation Freedom

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- Bioshock Infinite: Burial at Sea
- Diablo 3: Reaper of Souls
- The Elder Scrolls Online
- Warlock 2: The Exiled

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Unity
- Borderlands: The Pre-Sequel
- Dragon Age: Inquisition
- Ether One
- Goat Simulator
- Grim Dawn
- Raven's Cry
- The Crew

VIDEOS (MAGAZIN)
- 25 Systeme aus 25 Jahren Computec: Teil 2
- Kingdom Come: Deliverance
- Meisterwerke: Die Rollercoaster-Tycoon-Serie
- Rossis Welt: Folge 67
- The Division - Interview
- The Division - Snowdrop Engine
- Vollversion: Tropico 4
- Watch Dogs - Resolutiongate
- Watch Dogs - Studiobesuch

VIDEOS (TRAILER)
- Watch Dogs

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)

* Eure persönliche Steam-Seriennummer für die Installation unserer Vollversion *Tropico 4* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Kluge Schafe, doofe Ziegen


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MONTAG | 7. April 2014
Es gibt Momente im Alltag einer Spieleredaktion, da traut man seinen Augen nicht: Der *Goat Simulator* ist seit heute offiziell auf Platz 1 bei Steam – noch vor den „richtigen" Spielen wie dem *South Park*-Rollenspiel, *Age of Wonders 3* oder *DayZ*. Was treibt so viele Spielefans dazu, immerhin zehn Euro zu investieren, um eine durchgeknallte Ziege zu steuern? Matti Sandqvist ist der Frage in seinem Report ab Seite 96 nachgegangen.

DIENSTAG | 8. April 2014
Im Februar haben uns die Gründer von Warhorse Studios zum ersten Mal besucht und *Kingdom Come: Deliverance* vorgestellt – kurz vor ihrer Kickstarter-Kampagne, die sich als eine der erfolgreichsten der vergangenen Monate entpuppte. Seitdem haben wir die Entwickler wie eine Burg förmlich belagert. Dass deren Rollenspiel auf so große Resonanz stößt, verwundert nicht. Denn anders als *Witcher 3*, *Risen 3* oder *Dragon Age 3* gibt's hier weder Drachen noch Orks noch Magie, sondern ein „echtes" Mittelalter, inklusive anspruchsvoller Schwertkämpfe und Schafherden mit Gruppen-KI (kein Scherz!). Anfang April kam dann endlich die Zusage: Stefan Weiß darf heute samt Kameramann für einen ganzen Tag in Prag vorbeischauen. Die Audienz ist nicht nur exklusiv, sondern bleibt vorerst auch etwas Besonderes: In den kommenden Monaten will sich das Team voll und ganz auf die Entwicklung konzentrieren und unbehelligt von der Presse arbeiten. Glück gehabt! In allerletzter Sekunde wurde übrigens auch noch das Titel-Artwork fertig, das die Warhorse-Künstler eigens für PC Games erstellt haben.

SAMSTAG | 12. April 2014
Ein echter Feiertag für Rundenstrategie-Fans: Take 2 kündigt heute offiziell eine *Civilization*-Fortsetzung an – für die Redaktion keine Überraschung, denn wir hatten uns schon einige Tage zuvor von den Spieldesignern von Firaxis die wichtigsten Neuerungen erklären lassen. Was sich in *Beyond Earth* alles ändert und warum es sich explizit nicht um ein *Alpha Centauri 2* handelt, erklärt unser *Civ*-Experte David Mola in einem Special ab Seite 92.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

APP-UPGRADE FÜR NUR 1 EURO



Wer bereits PC-Games-Abonnent ist oder werden möchte, dem schalten wir die umfangreichen iPad-App-Ausgaben für nur 1 € extra pro Monat frei (statt 3,59 € bei Einzel-Download). Darin enthalten: Alle Artikel des gedruckten Heftes, über zwei Stunden Videos, erweiterte Screenshot-Galerien und vieles mehr. Weitere Informationen zu diesem Angebot findet ihr auf www.pcgames.de/abokombi.

SO ERREICHT IHR UNS:



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

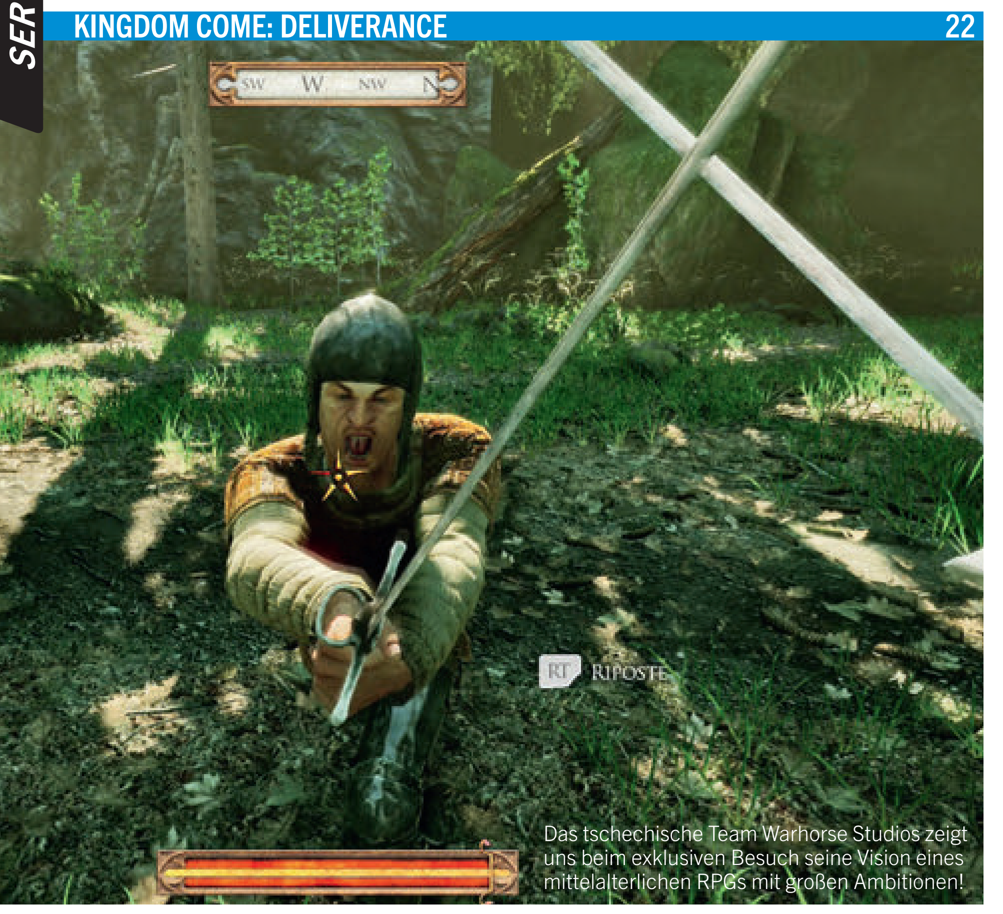
Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 05/14

KINGDOM COME: DELIVERANCE 22



Das tschechische Team Warhorse Studios zeigt uns beim exklusiven Besuch seine Vision eines mittelalterlichen RPGs mit großen Ambitionen!



DRAGON AGE: INQUISITION 30



DARK SOULS 2 68

AKTUELLES

EXTENDED

SERVICE

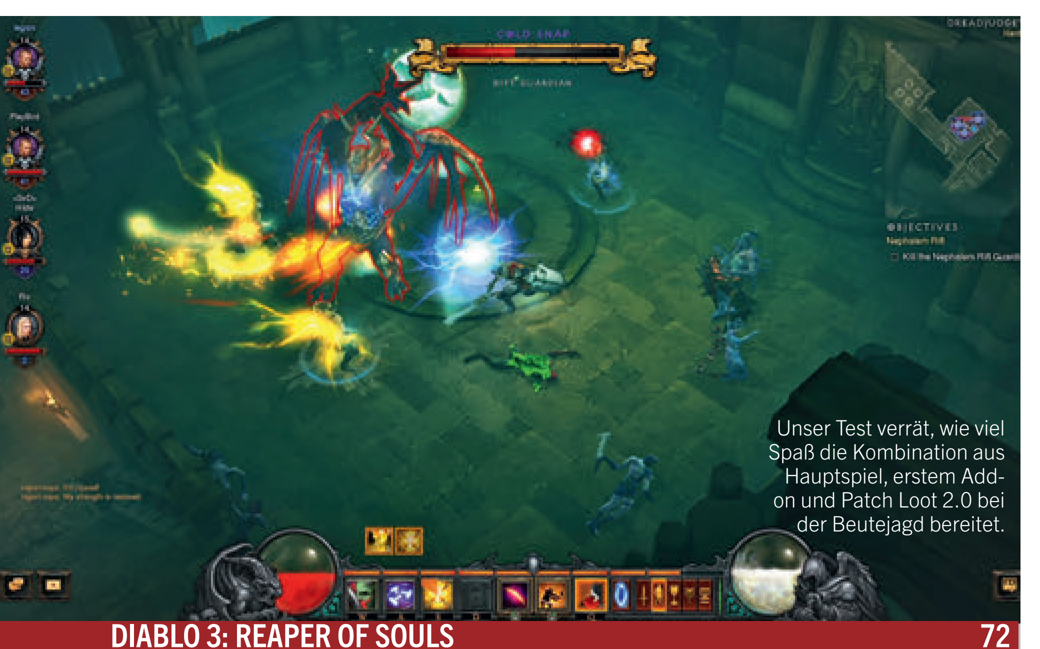
HARDWARE

MAGAZIN


BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL 38


ASSASSIN'S CREED: UNITY 36


CIVILIZATION: BEYOND EARTH 92


Unser Test verrät, wie viel Spaß die Kombination aus Hauptspiel, erstem Add-on und Patch Loot 2.0 bei der Beutejagd bereitet.

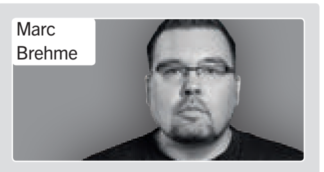
DIABLO 3: REAPER OF SOULS 72

TEST

VORSCHAU

VORTEST

SPIELE IN DIESER AUSGABE

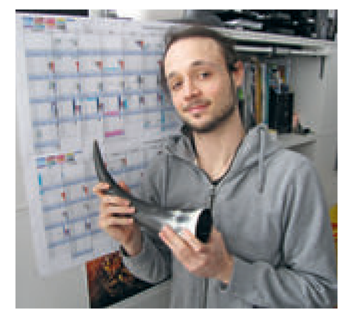


„Männer, die mit Ziegen spielen"

„Mein Gott, was für ein alberner Scheiß!" Das war mein erster Gedanke zum *Goat Simulator*. Eine Tech-Demo, die man verkauft und auch noch mit ihren Bugs und Glitches bewirbt? Das wird doch nie was! Aber dann brach es plötzlich los, das Ziegen-Fieber. Der Simulator stieg binnen kürzester Zeit in den Steam-Verkaufscharts ein und Youtube explodierte förmlich. Unzählige Videos zeigen abstruse Ziegenmanöver: mit Jetpack fliegend oder von Aliens entführt, sie zeigen den meckernden Paarhufer und Hornträger, der Tankstellen in die Luft jagt oder LKWs mit riesigen Felsbrocken bewirft. Um selbst zu erfahren, was so faszinierend an dem Ding sein soll, hab ich es dann doch einmal gespielt. Und ich muss gestehen: Das Fieber hat mich auch gepackt. Selten hatte ich so viel Spaß, absurden Blödsinn in einem Spiel auszuprobieren. Aber ist der *Goat Simulator* überhaupt ein richtiges Spiel? Egal. Hauptsache, es macht Laune!

HORN DES MONATS*

LUKAS SCHMID



Ob er vom ewigen Verschiebekandidaten *Driveclub* (PS4) träumte, als er das Release-Datum von *The Crew* niederschrieb, wissen wir nicht. Aber es hat uns etwas überrascht, dass das Rennspiel *The Crew* laut der Vorschau unseres Volontärs Lukas im 5. Quartal 2014 erscheinen soll. Zur Fortbildung haben wir Lukas einen julianischen Kalender geschenkt und den Tag seiner Gehaltszahlung auf den 32. des Monats festgelegt.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

OUTCAST HD

Schleppende Rückkehr nach Adelpha

Outcast hat zwar nie einen Verkaufsrekord gebrochen, konnte aber immerhin eine treue, kleine Fangemeinde um sich scharen, die dem wunderbaren Spiel seit 15 Jahren die Treue hält. Für ebendiese Fans gab's nun endlich wieder Grund zum Jubeln: Am 7. April hat das Entwicklerteam Fresh3d ein liebevolles Remake des kultigen Action-Adventures angekündigt. Hinter Fresh3d stecken auch Frank Sauer, Yann Robert und Yves Grolet, die schon das Originalspiel erfunden und geleitet haben. Um ihre Vision von einem ordentlichen HD-Remake umzusetzen, bitten die Entwickler per Kickstarter um Spendengelder. Kommen 600.000 US-Dollar zusammen, will man das Basisspiel *Outcast HD* in aufwendiger 3D-Grafik umsetzen – die alte Voxel-Engine hat also ausgedient. Alle Texturen, Modelle und Umgebungen sollen komplett neu gebastelt werden, ohne dabei den farbenfrohen Stil und die exotische Atmosphäre des Spiels einzubüßen. Neben der hübschen neuen 3D-Grafik will Fresh3d auch die Animationen, die Kamerasteuerung und das Interface stark überarbeiten. Die aufwendige Sprachausgabe und der wunderbare orchestrale Soundtrack sollen natürlich erhalten bleiben. Wenn noch mehr Geld zusammenkommt, wollen die Entwickler außerdem neue Gesichtsanimationen und Wettereffekte einbauen und sogar neue Questreihen implementieren, die damals aus Zeitgründen aus dem Urspiel gestrichen wurden. Auch eine Konsolenumsetzung ist möglich, wenngleich die PC-Fassung Vorrang hat. Falls 1,7 Millionen US-Dollar zusammenkommen, will man sogar ein komplett neues Gebiet erschaffen – denn das soll dann auch gleich als Vorgeschmack für ein geplantes *Outcast 2* dienen. Allerdings ist es bis dahin noch ein sehr weiter Weg: Nach einer Woche kamen gerade mal 200.000 US-Dollar auf Kickstarter zusammen, was in erster Linie an dem schwachen Video-Auftritt der Entwickler liegen dürfte. Bleibt zu hoffen, dass das Projekt trotz dieses schwachen Starts noch an Zugkraft gewinnt. Bis zum 7. Mai können weitere Spenden auf Kickstarter abgegeben werden. ❏

Info: www.kickstarter.com



Anders als das alte *Outcast* (erschien 1999) setzt das Remake nicht mehr auf Voxel-Technik, sondern auf eine neue 3D-Engine.



Dieses frühe Bild zeigt noch die alten 3D-Charaktere in der neuen Engine. Für das fertige Remake werden alle Modelle durch neue HD-Versionen ersetzt.

AGE OF MYTHOLOGY: EXTENDED EDITION

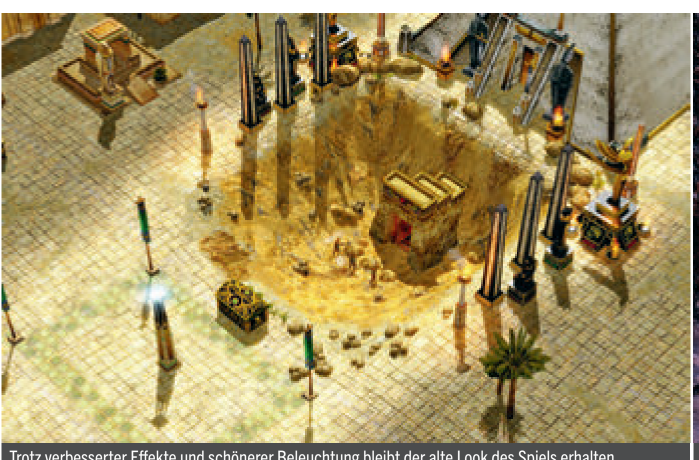
Remake von Ensembles Götter-Strategie

Auch wenn *Age of Empires 2 HD* viele Fans enttäuschte, war die Neuauflage ein finanzieller Erfolg. Darum überrascht es nicht, dass Microsoft auch den Nachfolger *Age of Mythology* wieder ins Rennen schickt: Am 9. Mai erscheint der Echtzeitstrategieklassiker als überarbeitetes Remake über Steam. Anders als beim zweiten Teil stammt diese Neuauflage nicht von Hidden Path, sondern von SkyBox Labs, die schon die *The Forgotten*-Erweiterung abgeliefert hatten.

Age of Mytholoy: Extended Edition umfasst neben dem Hauptspiel auch das Add-on *The Titans* und die Bonuskampagne *The Golden Gift*. Für das Remake hat SkyBox Labs etwas an der Technik geschraubt, unter anderem wurden Tag-und-Nacht-Wechsel, Bump-Maps und schönere Wassereffekte hinzugefügt. Ein neues Multiplayer-Grundgerüst, ein Observer-Modus und ein Mod-Manager sollen das Spiel wieder für Mehrspielergefechte fit machen, außerdem gibt's Achievements, Cloud-Spielstände und Twitch-Integration. *Age of Mythology* ist eines der besten Spiele der mittlerweile geschlossenen Ensemble Studios. Im Test in der PC-Games-Ausgabe 12/2002 vergaben wir eine Wertung von 92 Punkten. ❑

Info: www.ageofempires.com/aom

Felix meint:
So mancher *Age of Empires*-Fan konnte sich mit der Fantasy-Ausrichtung von *Age of Mythology* nicht anfreunden. Ich hingegen fand sie toll und hatte einen Riesenspaß dabei, gewaltige Basen zu basteln und inszenierte Massenschlachten zu schlagen – darum freue ich mich auf das Remake! Allerdings hoffe ich, dass diesmal der Multiplayer wirklich sauber läuft, der war bei *Age of Empires 2 HD* nämlich ziemlicher Mist.


Trotz verbesserter Effekte und schönerer Beleuchtung bleibt der alte Look des Spiels erhalten.


Die *Extended Edition* umfasst auch das Add-on *The Titans* und erhält ein neues Mehrspieler-Grundgerüst.

ORCS MUST DIE! UNCHAINED

MOBA für *Dota*-Verweigerer

Drollige Orks zu Hunderten niedermetzeln: Das sind *Orcs Must Die!*-Spieler gewohnt. Im neuen Multiplayer-Ableger der Reihe namens *Unchained* greifen aber erstmals auch menschliche Gegner in den Kampf ein: In einer Mischung aus Tower Defense und MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, Beispiel *League of Legends*) beharken sich zwei Teams mit je fünf Spielern. Ihr Ziel: den Dimensionsriss im Inneren der gegnerischen Festung, den Rift, zu zerstören. Solo-Partien soll es dabei vorerst nicht mehr geben, zumindest aber eine Koop-Option. In den von uns vorab ausprobierten Multiplayer-Gefechten kommen zwei der bekanntesten Merkmale der *Orcs Must Die!*-Serie zum Einsatz: Fallen und KI-Monster. Jedes Team schickt eigene Kreaturen in den Kampf, die automatisch auf vordefinierten Pfaden (im MOBA-Jargon „lanes" genannt) in Richtung Feind marschieren und dabei von zuvor gebauten Fallen aufgespießt, verätzt und zerstampft werden. Der Clou: Nur die computergesteuerten Helfer können den gegnerischen Rift beschädigen, die Spieler geben lediglich Geleitschutz. Den Gefechten verleihen die aus den Vorgängern bekannten Spezialfähigkeiten Würze, etwa Feuer- und Blitzzauber sowie Gegner packende Ranken. Mit aufrüstbaren Monsterlagern und am Boden platzierbaren Glyphen wirkt *Unchained* auf den ersten Blick fast schon zu komplex, kommt gleichzeitig durch die zugänglichen Action-Gefechte und die überschaubare Anzahl an Helden und Fähigkeiten aber einsteigerfreundlicher daher als andere, reinrassige MOBAs. Vor allem spielt sich *Unchained* in den ersten Probepartien für Fans der Reihe sehr vertraut und hat denselben ulkigen Grafikstil, denselben vergnügten Soundtrack und dieselbe motivierende Mischung aus Actionspiel und Tower Defense. *Unchained* erscheint im 4. Quartal 2014 als Free2Play-Spiel mit Item-Shop. Auf der offiziellen Webseite könnt ihr euch bereits für die Beta anmelden oder sofortigen Alpha-Zugang durch den Kauf eines der kostenpflichtigen Founders Packs beantragen. ❑

Info: http://de.omd.gameforge.com


Jeder Spieler darf Fallen platzieren, die Gegner verletzen oder aufhalten.

Im Rift-Raum der Karte steht das zu beschützende Portal jeder Seite. Hier tobt der Kampf zwischen Spielern und KI-Monstern besonders heftig.

Die KI greift meist nur eure Basisverteidigung an. Auf Flanken oder Hinterhalte braucht ihr kaum zu achten.

Am Anfang eines Gefechts müsst ihr in *Meridian: New World* eine Basis aufbauen und dafür sorgen, dass genügend Ressourcen abgebaut werden, damit ihr Einheiten herstellen könnt.

MERIDIAN: NEW WORLD

Echtzeitstrategie alter Schule

Nach Banished sorgt nun mit *Meridian: New World* ein neues, klassisches Echtzeitstrategie-Spiel eines einzelnen Entwicklers für Furore. Das Spiel konzentriert sich auf eine Solokampagne, kommt mit Basenbau sowie relativ hochwertigen Zwischensequenzen daher und überfordert die Spieler weder mit zu vielen Taktikoptionen noch mit einem zu hohen Schwierigkeitsgrad. Wir waren bereits von der Early-Access-Version des Spiels positiv überrascht. Die Story von *Meridian: New World* dreht sich um die Besiedlung des titelgebenden Planeten in ferner Zukunft. Als Kommandant Daniel Hanson sollen wir die Kolonisation an vorderster Front anführen. Die eigentlichen Missionen laufen ganz klassisch ab. Mal müssen wir mit wenigen Truppen bestimmte Ziele auf der Karte zerstören, mal feindlichen Späheinheiten ausweichen oder auch mal eine starke Basis aufbauen und dafür sorgen, dass genügend Ressourcen zum Anheuern einer schlagkräftigen Armeen verfügbar sind. *Meridian* überzeugt bereits jetzt durch seine Einheitenvielfalt und die gelungenen Spezialkräfte, die man durch das Zerstören von feindlichen Truppen freischaltet und über das ganze Spiel hinaus behält. Neben Schwächen in der Wegfindung gibt es jedoch in der Early-Access-Version auch noch viele Probleme mit der KI. Zum einen verwendet der Computer fast immer dieselbe dumme Strategie, nämlich einen wagemutigen Frontalangriff auf eure Basisverteidigung. Ärgerlich ist auch, dass es zwar eigentlich ein durchdachtes Schere-Stein-Papier-Prinzip im Spiel gibt, die KI aber nicht auf die Zusammenstellung eurer Armee oder der Basisverteidigung reagiert. Fazit: Wir raten derzeit vom Kauf noch ab und empfehlen, lieber zu warten, bis die KI-Probleme behoben sind. Der finale Release des Spiels ist für das zweite Quartal 2014 angepeilt. ❑

Info: meridian-game.com

WARGAME: RED DRAGON

Verspäteter Kriegsbeginn


Im neuen *Wargame*-Ableger steuert ihr nun auch Schiffe und Flottenverbände.

Am 17. April erschien mit *Wargame: Red Dragon* der dritte Ableger der *Wargame*-Reihe. Die Testversion des komplexen Echtzeitstrategie-Spiels erreichte uns für diese Ausgabe leider zu spät – voraussichtlich gibt es den Test aber bereits online auf pcgames.de, wenn ihr diese Zeilen lest. In *Red Dragon* dient der asiatische Pazifik und seine Anrainerstaaten als Schauplatz des taktischen Geschehens. Nachdem der Vorgänger *Airland Battle* Flugzeuge ins Spielgeschehen einführte, stellen in *Red Dragon* nun die Marineeinheiten wie Zerstörer, Fregatten und Schnellbote die wesentliche Neuerung dar. Wie für die Serie üblich liegt der Fokus weniger auf der Einzelspielerkampagne, sondern vielmehr auf gewaltigen Multiplayer-Schlachten. ❑

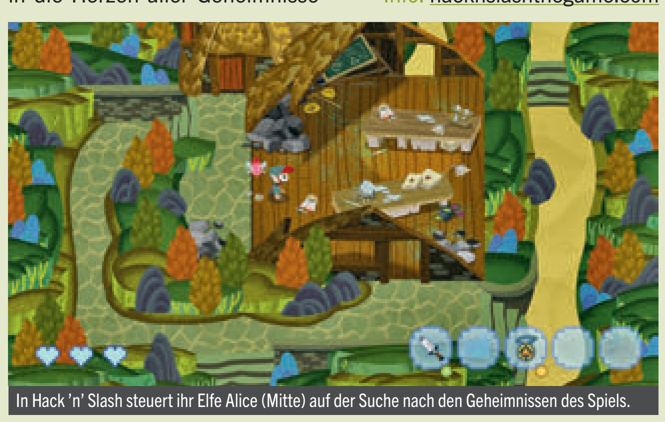
Info: wargame-rd.com

HACK 'N' SLASH

Hackst du sie noch alle?

Double Fines (*Broken Age, The Cave*) neues Puzzle-Adventure *Hack 'n' Slash* soll bereits in wenigen Wochen über Steams Early Access veröffentlicht werden. Darin schlüpft ihr in die Rolle einer Elfe, die sich auf der Suche nach verborgenen Geheimnissen in ein Computerspiel hackt. Projektleiter Brandon Dillon erklärte, man könne sich mit ein wenig Raffinesse in die Herzen aller Geheimnisse des Spiels hacken. Die Entwickler hätten echte Hacker-Mechaniken verwendet und im Spiel verwirklicht. Ihr sollt also mit den tatsächlichen Variablen des Spiels herumbasteln und den waschechten Code auseinandernehmen können. Wir sind gespannt, wie das im Spiel genau funktionieren soll. *Hack 'n' Slash* soll 15 US-Doller (ca. 11 Euro) kosten. ❑

Info: hacknslashthegame.com


In Hack 'n' Slash steuert ihr Elfe Alice (Mitte) auf der Suche nach den Geheimnissen des Spiels.

KURZMELDUNGEN

CHAOS REBORN
XCOM-Schöpfer Julian Gollop hat eine Kickstarter-Kampagne für *Chaos Reborn* gestartet, ein Remake des ZX-Spectrum-Klassikers *Chaos: The Battle of Wizards.* Prominenter Fürsprecher der neuen Rundenstrategie-Schlachten mit bis zu sechs Spielern ist *Bioshock*-Schöpfer Ken Levine.

BELOW
Der Roguelike-Titel *Below* wird nur zeitlich exklusiv für die Xbox One und später dann auch für den PC erscheinen. Das hat Entwickler Capybara Games (*Superbrothers: Sword & Sworcery*) jetzt angekündigt und Steam als Vertriebsplattform genannt.

FACEBOOK KAUF OCULUS RIFT
Für 2 Milliarden US-Dollar hat Facebook das ehemalige Kickstarter-Projekt Oculus VR gekauft. Was deren 3D-Brille Oculust Rift draufhat und welche Konsequenzen das für Spieler hat, lest ihr in unserem großen Virtual-Reality-Special ab Seite 140 (nur in PC Games Extended).

BLIZZARDS OVERWATCH
Dass Blizzard lange im Geheimen an Projekten arbeitet, bevor sie angekündigt werden, ist bekannt. Nun hat sich das Unternehmen die Marke *Overwatch* gesichert, was Spekulationen über ein weiteres kleines Projekt wie *Hearthstone* anheizt. Offizielle Aussagen dazu gibt es bisher jedoch nicht.

FORTNITE ALPHA
Seit 2011 schraubt Epic Games an *Fortnite*. In der schrägen Kombination aus *Minecraft*, *League of Legends* und *Diablo* sammelt ihr Ressourcen, errichtet Verteidigungsanlagen und wehrt gleichzeitig Monsterwellen ab. Interessierte können sich jetzt unter fortnite.com für die Alpha anmelden.


Mit dieser ersten Skizze warb das Team um Spendengelder für die Entwicklung des Prototyps.

UNBENDED

Fehlstart für *Unsacred*

Unsacred sollte das neue Action-Rollenspiel der Ex-*Sacred*-Macher heißen. Doch kurz nach dem Start der Crowdfunding-Kampagne folgte ein Rückschlag: Der Name *Unsacred* darf aus rechtlichen Gründen nicht verwendet werden; das Projekt wurde umbenannt. Die bisherigen Spendengelder wurden „aus Gründen der Transparenz" an die Spieler zurückgezahlt. Jetzt nimmt das Team unter dem Titel *Unbended* einen neuen Anlauf – auf Kickstarter. ❑

Info: www.unbended.de

STARPOINT GEMINI 2

Kleine grüne Männchen

Das kroatische Team Little Green Men Games besuchte uns mit einer aktuellen Beta-Version des Weltraumspiels. Der Mix aus Handel, Missionen und Dogfights, gepaart mit Rollenspiel- und Strategieelementen, wirkt deutlich ausgereifter als der schwache Vorgänger aus dem Jahre 2010. Grafik, Steuerung, Kampfsystem – die Entwickler haben kräftig verbessert. Auch das Spielerfeedback fließt ein. Schon jetzt sind rund 30 % der Features im Spiel aus Community-Vorschlägen und Anregungen entstanden. Auch Oculus Rift wird unterstützt, was wir ausprobieren konnten. Das Spiel gibt's für 22,99 Euro auf Steam zu kaufen. ❑

Info: www.starpointgemini.com

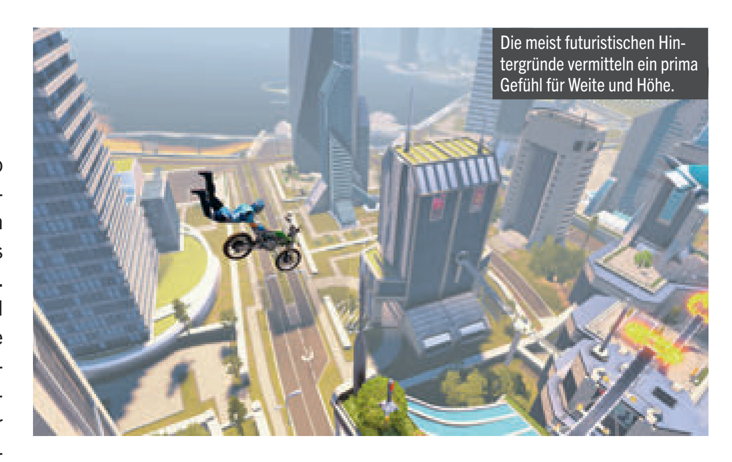
Die von Grund auf überarbeitete Engine in *Starpoint Gemini 2* sorgt für schmucke Weltraumoptik mit hübschen Effekten.


TRIALS FUSION

Knapp am Test vorbeigerast

Noch mal und noch mal und noch mal: Die *Trials*-Serie zeigt eindrucksvoll, dass ständige Wiederholungen nicht unbedingt öde sein müssen. Leider erreichte uns die Version des neuesten Teils *Trials Fusion* zu spät; den Test reichen wir auf pcgames.de und im nächsten Heft nach. Bei der eigenwillig-sperrigen Motorrad-Simulation ist der Weg das Ziel, Geduld und Durchhaltevermögen obligatorisch. In Trials Fusion rast ihr mit einem Motorrad möglichst fix von links nach rechts durch kurze Abschnitte – und umgeht dabei idealerweise sturzfrei diverse Hindernisse. Der Clou ist die geniale Physik-Simulation: Nur wer das Gewicht seinen Fahrers perfekt verlagert, hält ihn auf dem virtuellen Feuerstuhl. Der Karrieremodus enthält knapp 60 Strecken, deren Schwierigkeitsgrad im späteren Verlauf etwas zu abrupt ansteigt. Neu sind die Trick-Rennen: Mit dem rechten Stick bzw. über Tastaturkommandos bringt man seinen Piloten nun dazu, wilde Akrobatik zu veranstalten – und sammelt so Punkte. Zudem gibt es für jeden Level drei Bonus-Aufgaben: Mal werden bestimmte Tricks verlangt, mal muss man versteckte Objekte aktivieren. Erfüllte Ziele spülen wiederum Geld aufs virtuelle Konto. Mit der Kohle kauft man dann Klamotten für seinen Fahrer oder optische Motorrad-Verschönerungen. Gesellige Raser versammeln bis zu drei weitere Teilnehmer vorm Rechner und veranstalten lokale Mehrspieler-Matches – das funktioniert aber nur auf ausgewählten Strecken. Der Editor sorgt für Nachschub an Spielumgebungen – bereits in der Betaphase bastelte die Community imposante Werke zusammen. *Trials Fusion* ist ein Gesamtpaket, das man als Fan der Serie annehmen muss, als interessierter Neuling annehmen sollte – zumal der Preis mit 19 Euro fair bemessen ist. Eines sollte einem aber bewusst sein: Es wird Wiederholungen geben und geben und geben und … ❑

Info: trials.ubi.com



Die meist futuristischen Hintergründe vermitteln ein prima Gefühl für Weite und Höhe.



Das brandneue Quad fährt sich deutlich anders als die üblichen Motorräder – allerdings kann man das bullige Gefährt nur auf vorgegebenen Strecken einsetzen.

VIDEO GAMES LIVE

Konzert-Welterfolg kommt nach Deutschland

Weihnachten im November: Spiele- und Musik-Fans dürfen sich auf ein einzigartiges Konzertereignis freuen, denn Video Games Live kommt erstmals nach Deutschland – natürlich präsentiert von Computec Media. Am 15. November rocken Soundtrack-Legende Tommy Tallarico samt Band, Chor und Orchester die Liederhalle in Stuttgart. Euch erwartet eine spektakuläre, preisgekrönte Bühnenshow mit atemberaubenden Licht- und Spezialeffekten, Spielszenen auf der großen Leinwand und natürlich die Original-Musik legendärer Computer- und Videospiele – getreu dem Motto „Von Space Invaders bis Final Fantasy“. Vor und nach dem Konzert gibt es Aktionen, Wettbewerbe und die Möglichkeit, die Künstler persönlich zu treffen. Wer live dabei sein möchte, sollte sich schnell eines der begehrten Tickets sichern. Unser Tipp: Wer seine Eintrittskarten direkt über die Website von www.stuttgartkonzert.de bucht, sitzt nicht nur auf Top-Plätzen, sondern erhält zum 25-jährigen Computec-Jubiläum auch ein exklusives Goodie. ❑





QR-Code scannen und hinsurfen!



Am 15. November gastiert mit Video Games Live ein einzigartiges Konzertereignis in Stuttgart.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Ich geb Gas, ich will Spass!



Anstatt sich eine Currywurst zu holen, jettete Volo Lukas für Mini-Burger und Hot Dogs nach Paris. Gut, dass er wenigstens noch ein Interview mit Julian Gerighty zu *The Crew* geführt hat. Sonst hätten wir ihm die Reisekosten glatt vom Gehalt abgezogen!



Hat ganz zwanglos abgenommen: Shrek.

Noch grün hinter den Ohren

Zwar ist Peter schon ein ausgewachsener Redakteur, aber wenn es um neue Spiele geht, erwacht doch immer wieder das Kind im Manne. Erst recht, wenn es darum geht, massenhaft Grünhäute zu verdreschen. Umso mehr begeisterte er sich für *Orcs Must Die! Unchained*, dessen Entwickler uns Anfang April in der Redaktion besuchten und ihren neuen Titel präsentierten.

Dein Reich komme ...

... dein Wille geschehe. Wie im Spielehimmel, so auch auf Spieleerden. Stefan reiste extra nach Prag, um sich exklusiv bei den Warhorse Studios den Entwicklungsstand von *Kingdom Come: Deliverance* anzuschauen. Das Open-World-Rollenspiel mit Mittelaltersetting will mit einer ausgefuchsten KI und einer glaubwürdigen Spielwelt punkten. Das klingt sehr ambitioniert und vielversprechend. Ausserdem sind die Jungs dort saucool. Sie lesen nämlich PC Games!



Nebenjob im Sägewerk: Entwickler Daniel Vávra.

SPIELE UND TERMINE 05/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir euch, welche Spiele wir in vergangenen Ausgaben schon einmal vorgestellt haben! (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung   Test in dieser Ausgabe   Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014	02/14
	Armored Warfare	Action-Simulation	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	-
Seite 36	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2014	05/14
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	14. Oktober 2014	04/14
Seite 80	Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Bereits erschienen	-
Seite 76	Bioshock Infinite: Burial at Sea	Ego-Shooter	2K Games	Bereits erschienen	-
Seite 38	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	05/14
Seite 60	Bound by Flame	Rollenspiel	Focus Home Interactive	9. Mai 2014	05/14
Seite 58	Child of Light	Rollenspiel	Ubisoft	Bereits erschienen	05/14
	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	4. Quartal 2014	05/14
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
Seite 68	Dark Souls 2	Rollenspiel	Bandai Namco	Bereits erschienen	07/13, 11/13
	Day Z	Action	Bohemia Interactive	2015	09/12, 02/14
	Dead State	Rollenspiel	Double Bear Productions	3. Quartal 2014	04/14
Seite 72	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Bereits erschienen	10/13, 12/13, 01/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014	09/13
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2014	06/12, 03/13, 01/14
Seite 30	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014	10/13, 05/14
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
Seite 48	Enemy Front	Ego-Shooter	Deep Silver	13. Juni 2014	05/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	03/14
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2. Quartal 2015	-
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2014	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014	11/13
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt	05/13, 07/13
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
Seite 22	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
Seite 82	Lego Der Hobbit	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Bereits erschienen	-
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014	09/13
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	7. Oktober 2014	01/14
Seite 84	Moebius: Empire Rising	Adventure	Phoenix Online Studios	Bereits erschienen	-
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	6. Juni 2014	07/13
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt	11/13
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Tower Defense	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	2. Quartal 2014	04/14
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	4. Quartal 2014	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014	12/13
	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	3. Quartal 2014	04/14
	Renegade X	Mehrspieler-Shooter	Totem Arts	2014	04/14
Seite 44	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	15. August 2014	03/14, 05/14
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	22. August 2014	10/12
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	2. Quartal 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2015	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Starbound	Sandbox-Action-Adventure	Chucklefish Games	2014	01/14
	Starpoint Gemini 2	Weltraum-Simulation	Deep Silver	2014	-
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	3. Quartal 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2014	-
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	29. April 2014	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
Seite 46	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2014	07/13, 05/14
Seite 54	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	Bereits erschienen	06/12, 12/12, 07/13, 08/13, 03/14, 05/14
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	26. August 2014	06/13
	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	Action-Rollenspiel	Neocore Games	22. Mai 2014	-
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014	10/13, 11/13
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015	05/13
Seite 40	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	23. Mai 2014	10/13, 03/14, 05/14
Seite 78	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	Bereits erschienen	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2014	10/13, 02/14
Seite 42	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	27. Mai 2014	07/12, 04/13, 06/13, 07/13, 04/14, 05/14
Seite 50	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	3. Juni 2014	04/13, 05/14
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai 2014	03/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014	12/13

Murdered: Soul Suspect

Geistreiche Mörderjagd

Es ist wirklich nicht der Tag von Ronan O'Connor: Gerade noch war der Ermittler auf der Spur eines Serienkillers, der in Salem, Massachusetts sein Unwesen treibt, und im nächsten Moment liegt er nach einem Sturz aus dem 4. Stock mit zerschmetterten Knochen auf der Straße.

Jemand hat ihn mit schier übermenschlicher Kraft aus dem Fenster geschleudert und schickt sich nun an, Ronan mit seiner eigenen Waffe das letzte Lebenslicht auszupusten.
Was die Sache nicht gerade einfacher macht: Zwar kontrollieren wir Ronan bereits, erleben diese Szene aber völlig hilflos als halbdurchsichtiger Geist, den niemand hören oder sehen kann. Unser Versuche nach der Pistole des Täters zu greifen sind vergeblich und so wird Ronan durch sieben Schüsse aus seiner eigenen Dienstwaffe endgültig ins Reich der Toten geschickt.

Dies ist die ungewöhnliche und gleichsam originelle Ausgangsituation von Murdered: Soul Suspect. Im neuen Mystery-Detektiv-Thriller von Square Enix versuchen wir, als körperloser Ermittler in einer Geisterwelt zwischen Realität und Jenseits unseren Killer zur Strecke zu bringen.
Auch wenn Ronan nicht mehr direkt mit der realen Welt interagieren kann, hat so ein Geisterdasein durchaus auch seine Vorteile. Zwar lassen sich Gegenstände nicht mehr berühren, innerhalb von Häusern können wir jedoch nun bequem durch Wände gehen. Allein gesegnete Mauern, sowie geisterhafte Gegenstände und Hinterlassenschaften sind für uns nicht passierbar. Zudem verfügt Ronan nun über ein ganzes Arsenal übersinnlicher Fähigkeiten. So können wir Besitz von Personen ergreifen, um ihre Gedanken zu lesen, durch ihre Augen zu sehen oder sie durch geschickte Manipulation zu beeinflussen.


Praktisch: Als körperloser Geist kann Ronan Gespräche belauschen und Gedanken lesen.


Am Tatort: Die Polizei tappt auf der Suche nach dem Killer im Dunkeln.


Die meisten Wände sind für Geister kein Hindernis.

Doch auch unsere Detektivfähigkeiten sind gefragt. Als erste Aufgabe untersuchen wir etwa den Tatort der eigenen Ermordung und sammeln Indizien, die uns Hinweise auf den Ablauf der Tat und die Motivation des Täters liefern. Hierzu belauschen wir unsere ehemaligen Polizeikollegen, lesen die Gedanken von Augenzeugen und untersuchen unsere eigene Leiche. Nur wenn wir gewissenhaft alle Indizien sammeln und alle Hinweise kombinieren, entdecken wir zum Beispiel eingangs, dass es unser Mörder eigentlich auf eine Zeugin am Tatort abgesehen hatte. Als nächstes müssen wir also die rebellische Joy finden und ihrer rätselhaften Verbindung zur Geisterwelt auf den Grund gehen.

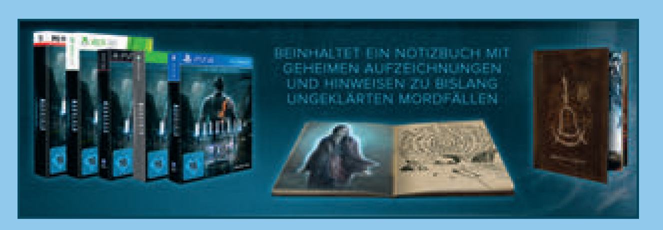
Bei seinen Ermittlungen begegnet Ronan immer wieder Schicksalsgenossen, jeder mit seiner ganz eigenen Leidensgeschichte. Da ist die junge Dame die ihre Leiche nicht finden kann, der eifersüchtige Geist einer betrogenen Freundin oder der untote Gauner, dessen letzter Coup ein tragisches Ende nahm. Die optionalen Nebenmissionen tragen viel zur schaurigen Atmosphäre in Salem bei, bringen uns aber zudem auch manche Erkenntnisse in unserem eigenen Mordfall.


Im direkten Kampf mit den Dämonen ist Ronan chancenlos.


Salem ist ein Ort mit schauriger Vergangenheit

Limited Edition

Die Limited Edition von Murdered: Soul Suspect ist nur in begrenzter Stückzahl zum Verkaufsstart erhältlich und enthält ein hochwertiges Notizbuch mit geheimen Aufzeichnungen und Hinweisen zu ungeklärten Mordfällen in Salem. Gestaltet wurde das 40-seitige Journal mit zahlreichen Konzeptzeichnungen aus dem Entstehungsprozess des Spiels.



Vorbildlich: Das alles gibt es zum selben Preis, wie das Standard-Paket! Vorbestellen lohnt sich doppelt, denn wer jetzt schnell zuschlägt, erhält sogar 10 Euro Preisnachlass bei Amazon.de für alle Plattformen!

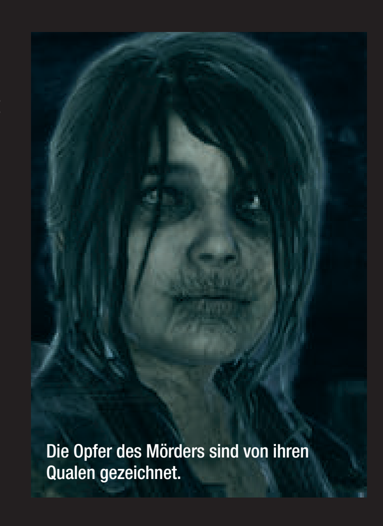


RELEASTERMIN: 06.06.2014
ERSCHEINT FÜR: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC

Aber in der Welt der Geister lauern auch Gefahren. Von Zeit zu Zeit bekommen wir es mit gefährlichen Dämonen zu tun, die nach unserer Seele trachten. Hier sind Köpfchen und gutes Timing gefragt, um die teuflischen Wesen auszuschalten oder geschickt zu umgehen.

Murdered: Soul Suspect lässt den Spieler in eine spanndene Mystery-Handlung eintauchen, voller dramatischer Wendungen und schaurig schöner Momente. Die filmreife Inszenierung lässt erkennen, dass das Entwicklerteam über einige Kino-Erfahrung verfügt. Immer wieder erfahren wir mehr zur Hintergrundgeschichte, von Ronans bewegter Vergangenheit als Kleinkrimineller und seine Wandlung zum Polizisten, und fühlen uns dabei wie der Hauptdarsteller in einem klassischen Film Noir voller interessanter Nebencharaktere.

Wer auf geistreiche Unterhaltung steht, sollte sich somit Murdered: Soul Suspect auf alle Fälle vormerken. Square Enix‘ Mystery-Adventure überzeugt mit einer frischen Spielidee, einer stimmig, unheimlichen Präsentation und einer wendungsreichen Story, die uns von der ersten Minute an in den Bann zog. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, die Jagd nach unserem Mörder Anfang Juni fortzusetzen!


Die Opfer des Mörders sind von ihren Qualen gezeichnet.

VORSCHAU 05/14

INHALT

ACTION

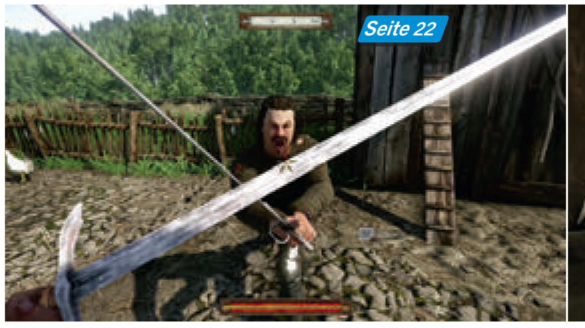
BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL


Seite 38

Im neuesten Teil der Shooter-Reihe schießt man euch zurück in die Zukunft und auf den Mond. Wir sagen euch, welche Neuerungen ihr im Spiel erwarten dürft.

ROLLENSPIEL

KINGDOM COME: DELIVERANCE


Seite 22



„Drachen müssen hier draußen bleiben!" So lautet die Devise in dem Mittelalter-Rollenspiel, das vom Prager Team Warhorse Studios entwickelt wird. Das Spiel will ein ausgeklügeltes Nahkampfsystem und eine glaubhaft simulierte Welt bieten. Unsere exklusive Vorschau liefert erste Eindrücke des ambitionierten Projekts.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 10.04.14)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 27. Mai 2014
3. **RISEN 3: TITAN LORDS**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: August 2014
4. **ASSASSIN'S CREED: UNITY**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 4. Quartal 2014
5. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | Bandai Namco
   Termin: Februar 2015
6. **DRAGON AGE: INQUISITION**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 2014
7. **TOM CLANCY'S THE DIVISION**
   Action-Rollenspiel | Ubisoft
   Termin: 2014
8. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 2015
9. **BATMAN: ARKHAM KNIGHT**
   Action-Adventure | Warner Bros. Int.
   Termin: 14. Oktober 2014
10. **MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN**
    Action-Adventure | Warner Bros. Int.
    Termin: 7. Oktober 2014

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"

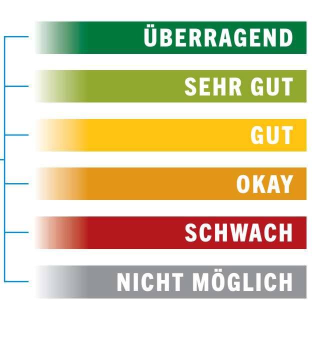
Felix Schütz



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

HÄNDE HOCH! HOSEN RUNTER!



POPOZ

DIESE COPS MACHEN JEDEN ORT ZUM TATORT

SONNTAGS 22:00

FUNNYCLIPS.CC/POPOZ

COMEDY CENTRAL

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

In *Kingdom Come: Deliverance* dürft ihr euch auf ein einzigartiges und anspruchsvolles Kampfsystem in Ego-Perspektive freuen.

Kingdom Come: Deliverance

Von: Stefan Weiß

Aus Böhmen kommt nicht nur die Musik, sondern künftig auch mächtig gute Rollenspielkost.



Daniel Vávra hat gut lachen. Der Creative Director und sein Prager Entwicklerteam Warhorse Studios dürfen endlich ein lang gehegtes Wunschprojekt umsetzen. In *Kingdom Come: Deliverance* sollen Rollenspieler in einer komplett simulierten, mittelalterlichen Welt agieren dürfen, die ganz ohne Fantasy- oder Magieschnickschack, Monster oder gar Drachen auskommt. Dabei stand es recht lange auf sehr wackeligen Beinen, ob diese Projektidee auch wirklich ins Rollen kommen würde. Vávra ist beileibe kein unbeschriebenes Blatt. Im erfolgreichen Actionspiel *Mafia* zeichnete er als Lead Designer verantwortlich, zuvor arbeitete er am Taktik-Shooter *Hidden & Dangerous* mit. Auch beim Design von *Mafia 2* war er mit am Start. Trotzdem half ihm diese Erfahrung für *Kingdom Come: Deliverance* zunächst nicht viel.

Spannende Vorgeschichte

Bei unserem Studiobesuch erzählt uns Vávra ganz offen: „Es war mir nicht möglich, einen Hersteller zu finden, den ich für meine Idee gewin-

Der Artikel zeigt Herstellerbilder und von uns gefertigte Shots einer Prototyp-Version.



Die Landschaften im Spiel repräsentieren ein mittelalterliches Böhmen.



Zauberei und Magie sind nicht vorgesehen, wohl aber ein Alchemie-System, das glaubhaft wirken soll.

GELEBTES MITTELALTER

Anstatt haufenweise Monster zu schnetzeln und Welten zu retten (wie sonst in Rollenspielen üblich), erlebt ihr in *Kingdom Come: Deliverance* Historie und Authentizität.

Henry, Sohn eines Schmieds, ist ein Mann des einfachen Volkes und als solcher spielt ihr auch im tschechischen RPG. Nach dem Verlust seiner Familie muss sich Henry ein neues Leben aufbauen. Die inszenierte Spielwelt bietet ihm dafür viel Freiraum. Eingebettet in die Wirren des böhmisch-ungarischen Thronstreits um 1403 soll der Spieler ein zünftiges Mittelalter präsentiert bekommen, das sich spielerisch an *Red Dead Redemption* und *Skyrim* anlehnt.



Im Spiel verkörpert ihr keinen strahlenden Helden. Henry ist vielmehr der mittellose Sohn eines Schmieds.

Die Spielwelt mit Open-World-Charakter lässt sich zu Fuß, auf dem Rücken eines Pferdes und hier und da wohl auch per Schnellreise erkunden, so der Plan von Warhorse.



Quests und Geschichten im Spiel werden sehr stark von euren Beziehungen zu den NPCs abhängig sein.

Crafting ist optional möglich und mittels Mini-Games umgesetzt. Dabei sollen je nach Fertigkeit unterschiedliche Qualitäten der Items herstellbar sein.

nen konnte. Also versuchte ich mit eigenen Mitteln, Spielmaterial zu erstellen, das vielleicht doch einen Publisher überzeugen könnte. Ich hatte am Schluss nicht mal mehr genug Kohle, um meinen Lebensunterhalt für den nächsten Monat zu bestreiten, und ich sah mich schon Bewerbungen an Entwicklerstudios schreiben. Nur durch puren Zufall gab es dann ein Treffen mit einem wohlhabenden Geschäftsmann hier vor Ort. Er hatte sofort Spaß an meinem Mittelalter-RPG und bot an, Geld zu investieren, um damit einen Prototyp zu erstellen."

Der Spielprototyp, basierend auf der Cryengine 3, sollte helfen, einen Hersteller für die weitere Finanzierung und spätere Vermarktung des Spiels zu gewinnen. Vávra und sein Team reisten durch die Welt, klapperten große und kleine Publisher ab. Das Ergebnis – ernüchternd, es lief fast immer auf die Worte hinaus: „Schon ganz nett, aber ihr habt keine Drachen oder Magie im Spiel? Ernsthaft? Drachen könnten für einen erfolgreichen Verkauf nützlich sein." Und selbst Interessierte scheuten sich vor dem finanziellen Risiko, ein so ungewöhnliches, reales Mittelalter-Szenario zu supporten. Quasi aus der Not heraus entstand dann die Idee, es mit einer Kickstarter-Kampagne zu versuchen. „Sollte die erfolgreich sein", so Vávra, „würde sich unser Prototyp-Geldgeber bereit erklären, weiter ins Spiel zu investieren." Die Messlatte für den Kampagnenerfolg wurde auf 300.000 Pfund gelegt, heraus kamen über 1,1 Mio. Pfund. Ein klares Signal für Warhorse Studios und deren Investor, dass wohl doch genügend Interesse und Finanzbereitschaft für das *Kingdom Come: Deliverance* vorhanden ist.

Inzwischen herrscht emsiger Betrieb in Pernerova 652/55, dem Gebäude von Warhorse Studios. Bei unserer Ankunft zwecks Studiobesuch und Drehtermin platzen wir geradewegs in eine heftige Diskussion der Spieldesigner hinein. Vávra erläutert uns: „Oh, die Jungs sind gerade dabei, eine Lösung dafür zu finden, wie sich die getragene Rüstung der Figuren auf den Schwertkampf auswirkt, auf die Ausdauer, Beweglichkeit und solche Dinge." – Wir notieren uns sofort dieses Detail mit dem Zusatz „Später im Interview nachhaken!!!" und folgen Daniel in den Präsentationsraum.

Böhmens Welt zum Anfassen

Bevor wir uns mit dem Kampf- und Questsystem sowie der KI von *Kingdom Come: Deliverance* beschäftigen, genießen wir zunächst einen ausführlichen Streifzug durch die Spielwelt der PC-Version. Wir steuern unseren Charakter, der auf den Namen Henry hört, mittels Xbox-Controller durch eine hübsch dargestellte Mühlensiedlung des 15. Jahrhunderts. Schon hier beeindruckt uns die Detailfülle: Mül-



Grafisch setzt *Kingdom Come: Deliverance* auf eine modifizierte Cryengine 3 in der aktuellen Version 3.6.



Das Mittelalterabenteuer führt euch auch unter die Erde. Dungeons sind enthalten, aber keine Drachen – und das ganz bewusst!

Die Welt des Mittelalters bietet auch ohne Fantasy reichlich Rollenspielpotenzial. Szenen wie diese lassen Anspielungen auf die Rolle der Kirche samt Hexenverbrennungen erkennen.

lerburschen packen sich Getreidesäcke auf die Schulter, tragen sie einen Weg hoch zur nahe gelegenen Burg. Dort laden sie ab, verrichten ihr Tagwerk. An einem Holzschuppen spaltet ein Knecht Holz, haut sich dabei plötzlich versehentlich auf die Finger, springt verletzt umher und arbeitet dann fluchend weiter. In der Burg selber beobachten wir Bürger, die aus ihrem Haus kommen, zu einem Händler gehen, einkaufen, sich auf der Straße unterhalten.

Viele Bewegungen sind in der gezeigten Version noch von Hand animiert, was schon erstaunlich gut aussieht. Im fertigen Spiel kommt Motion Capturing zum Einsatz. Die gezeigte Grafik glänzt mit schönen Texturen, hübscher Wasserdarstellung und Beleuchtung – bewährte Cryengine 3-Technik eben. Auch die Umgebungsgeräusche sind herrlich stimmig, der gezeigte Schauplatz wirkt dadurch lebendig und schafft eine tolle Atmosphäre im Spiel.

Insgesamt 9 km² umfasst die frei begehbare Welt im Spiel und basiert dabei auf real existierenden Landschaften und Gebäuden Tschechiens oder besser gesagt Böhmens. Vávra erklärt uns dazu: „Wir haben für *Deliverance* ein passendes Areal mit Burgen, einem Kloster und anderen historischen Orten in der Umgebung gefunden und konnten auf echte Topografiedaten zurückgreifen. Weniger interessante Abschnitte haben wir herausgeschnitten und ein insgesamt abwechslungsreiches Terrain gestaltet. Der Spieler wird das Gefühl haben, sich in einer Welt zu bewegen, welche die Größenordung eines *Red Dead Redemption* oder auch *The Elder Scrolls: Oblivion* vermittelt.“ Das klingt nach einem ausreichend großen Abenteuerspielplatz für Rollenspieler. Um diese Welt zu erkunden, steht dem Helden neben seinen eigenen Beinen auch eine vierbeinige Unterstützung in Form von Pferden zur Verfügung. Schön dabei ist, dass die Reittiere kleinere Hindernisse im Weg automatisch überspringen, was sich positiv auf die Steuerung auswirkt. Schon in dem uns gezeigten Stadium fühlt sich ein Ausflug im Sattel richtig gut an. Pferde dienen jedoch nicht nur als Transportmittel, sondern besitzen auch ein eigenes Inventar, sodass ihr sie als Packesel nutzen könnt, um mehr Gegenstände zu transportieren.

Ritterlich hauen und stechen

Nach unserem ersten, friedlichen Rundgang durch die offene Spielwelt wird es Zeit, sich den Kampfkünsten im Fechten zu erproben. Die Entwickler von *Kingdom Come: Deliverance* verfolgen dabei ein ambitioniertes Ziel: Echtzeitkämpfe in Ego-Perspektive, leicht bedienbar und trotzdem komplex zu meistern, physikalisch korrekt berechnet und auf echten Nahkampftechniken basierend. Ihr steuert eure Figur dabei wahlweise mit klassischer Maus-und-Tastatur-Belegung oder mit einem Gamepad. Bei der Präsentation schnappt sich zunächst Producer Martin Klíma den Controller, um uns den mittelalterlichen Nahkampf mit dem Anderthalbhänder-Schwert zu demonstrieren.

Im Rahmen einer Banditenquest bekommt es die Hauptfigur Henry



mit einem Elite-Gegner zu tun. Was wir nun auf dem Bildschirm zu sehen zu bekommen, ist kein wildes oder hektisches Klicken wie in einem Actionrollenspiel, kein simples Zielerfassen, kein monotones Hämmern auf die Angriffstaste. Vielmehr umkreisen sich die Kämpfer vorsichtig, täuschen Attacken an, blocken Hiebe, parieren und gehen in Konterangriffe über, was erstaunlich realistisch wirkt. Creative Director Daniel Vávra erläutert uns die Entwicklung des Systems: „Die ursprüngliche Idee, die mir dabei im Kopf herumspukte war, dem Spieler Nahkampf-Gefechte in Ego-Perspektive zu bieten. Und das sollte mit einer intuitiven Steuerung möglich und leicht bedienbar sein, aber dennoch komplexe Kämpfe erlauben.“ Das Entwicklerteam experimentierte daraufhin mit verschiedenen Steuerungsmechanismen und entschied sich letztlich für eine Ego-Shooter-Variante. Sprich: Ihr benutzt die für einen Shooter typischen Tasten oder Buttons, die man eben gewohnt ist. Nur dass man sie in *Kingdom Come: Deliverance* rein für Fechtkämpfe einsetzt. Dabei sind im Spiel bis zu 18 verschiedene Basismanöver herausgekommen, die man je nach gewählter Waffe und den zusätzlich erlernbaren Skills zur Verfügung hat. „Wir haben die Kämpfe mit diesen Moves ausprobiert“, so Vávra, „und siehe da – es funktionierte.“

> Nach einem Kampf regeneriert man nicht automatisch Gesundheitspunkte.

Damit sich ein Fechtkampf in Ego-Perspektive gut spielen lässt, benötigt man außerdem reichlich visuellen Input, um Gegner, Umgebung und den Körper der eigenen Figur gut wahrzunehmen. Warhorse Studios hat daher Proben mit echten Schwertkämpfern gemacht, ausgestattet mit Kopfkameras. Vávra führt dazu weiter aus: „Die Jungs fochten Duelle aus und wir haben uns die Aufnahmen angeschaut. Wir mussten einige Anpassungen bei der Kameraführung vornehmen, damit man als Spieler die nötige Übersicht bekommt.“

Das Ergebnis im Spiel sieht so aus, dass sich die Kamera beispielsweise in die passende Richtung bewegt, wenn man die unterschiedlichen Kampfaktionen mit den Händen der Spielfigur ausübt. Ein solches Kampfsystem mit so vielen Optionen ist etwas Einzigartiges und es wurde in dieser Form bislang einfach noch nicht in einem Spiel umgesetzt. Das System nutzt zudem echte Physik- und korrekte Kollisionsberechnungen, etwa bei Treffern im Kampf, wenn diese Körper oder Rüstung des Gegners berühren. In anderen Spielen bewegen sich Schwerter einfach durchs Zielobjekt hindurch oder es gibt bestenfalls synchronisierte Animationsabläufe, die der Physik aber nur nachempfunden sind. Nicht so in *Kingdom Come: Deliverance*. Hier erzeugt jeder Treffer die passende Reaktion bei Gegner und Umgebung. Vávra gibt uns dazu ein Beispiel: „Wenn du zu nahe an einer Mauer stehst und versuchst, das Schwert zu schwingen, wird es an der Mauer abprallen, wenn du nicht genug Abstand hast.“ Was sich für uns wie Wunschdenken und viel Theorie anhört, dürfen wir nach der Einführung ins komplexe Kampfsystem auch selber ausprobieren.

Zeit, die Waffen einzusetzen!

Für unseren ersten Kampf laden die Entwickler zur Eingewöhnung einen einfacheren Gegner ins Spiel. Die Steuerung per Gamepad gestaltet sich eingängig, mit den Joysticks navigiert und bewegt man Figur und Waffe. Mithilfe eines fünfarmigen, sternförmigen Fadenkreuzes lassen sich die Körperpartien Kopf, Arme, Rumpf und Beine einzeln anvisieren. Doch bevor wir einen Hieb landen können, gilt es zunächst, uns zu verteidigen, da der Gegner einen Ausfall macht. Mit dem linken Button

DER MIT DER KLINGE TANZT

Die Entwickler bei Warhorse Studios haben für die Umsetzung des Kampfsystems in Ego-Perspektive viel Zeit in die Recherche gesteckt. Diese zahlt sich jetzt schon aus, denn in dem uns gezeigten Prototypen von *Kingdom Come: Deliverance* funktioniert der Schwertkampf überraschend gut. Wir hoffen, dass dies später auch für die übrigen, geplanten Waffen gilt.



Gefilmte Fechtduelle dienen als Grundlage für die Entwicklung des Kampfsystems.

Im aktuellen Prototyp des Spiels funktioniert der gezeigte Schwertkampf schon sehr gut.

Mithilfe von Skills und Perks erlernt man Spezialmanöver und Tricks, die man im Kampf anwendet.

Das Trefferfeedback ist eindrucksvoll umgesetzt. NPCs greifen sich an verletzte Stellen.

Wer sich Fehler leistet, verliert nicht nur Lebenspunkte, sondern auch Ausdauer, die treibende Kraft im Kampf.

INTERVIEW MIT **DANIEL VÁVRA**

„Das Rollenspielsystem erlaubt verschiedenste Spielstile."

PC Games: Welche Rolle übernehme ich mit meiner Hauptfigur im Spiel?

Vávra: „Im Spiel stellt ihr einen einfachen Bewohner Böhmens im Jahre 1403 dar, der im Verlauf der Geschichte in die großen Ereignisse der Region hineingezogen wird. Ihr schließt euch dabei einem der Adligen an und helft durch eure Taten damit auch dem rechtmäßigen König."



Daniel Vávra ist Creative Director bei Warhorse Studios.

PC Games: Ihr teilt die Geschichte ja in insgesamt drei Episoden auf. Was bedeutet das für das Spielerlebnis, ist jeder Teil in sich geschlossen oder gibt es Cliffhanger so wie bei einer Serienstaffel?

Vávra: „Jede Episode hat ihren eigenen, in sich geschlossenen Spannungsbogen, aber erst alle drei Episoden bilden die komplette Geschichte, die wir erzählen möchten. Die einzelnen Episoden enthalten mehrere unterteilte Storyabschnitte. Einige davon führen wir zu Ende, andere hören mit einem Cliffhanger auf, um den Spieler auf Neues in der nächsten Episode vorzubereiten."

PC Games: Mit sinnvollen Crafting-Mini-Games wollt ihr das Erlebnis sehr authentisch gestalten. Wie genau funktioniert das im Spiel?

Vávra: „Diese Mini-Games sind optional und du wirst oft die Wahl haben, Items beim Händler zu kaufen oder sie eben selber herzustellen. Wir haben uns gedacht, wenn jemand ein möglichst authentisches Spielerlebnis haben möchte, dann wollen wir auch etwas Passendes im Spiel haben. Da wäre es einfach eine Schande, Dinge wie Crafting nur in Menüform oder Text darzustellen. So könnt ihr Schwerter herstellen und schärfen, kochen, Alchemie und Erzabbau betreiben, eben Arbeiten, bei denen ihr eure Hände benutzt. Wenn ihr ein Schwert fertigt, schlagt ihr aktiv mit einem Hammer auf das zu formende Metall, legt es in den Schmiedeofen – es soll möglichst akkurat aussehen, ist aber natürlich trotzdem nur eine vereinfachte Darstellung. Im normalen Leben dauern solche Handwerksarbeiten viel zu lange, etwa wenn du eine Rüstung fertigst. Das nachzustellen wäre einfach zu langweilig für den Spieler. Daher sind nicht alle Gegenstände im Spiel selbst herstellbar und du wirst solche Gegenstände beim Händler erwerben. Bei Arbeiten wie dem Schwertschärfen gibt es coole Details: Der Winkel, in dem du die Klinge führst, der Druck, den du darauf ausübst, und die Drehgeschwindigkeit des Schleifsteins wirken sich auf die Qualität aus. Wir werden passende Skills im Spiel haben, die das Crafting beeinflussen, sodass die Spielfigur diese Arbeiten besser beherrscht. Ein Schwert zu schärfen ist knifflig, denn wer zu viel falsch macht, muss mit einer zerbrochenen Klinge rechnen."

versuchen wir, wie auf dem Monitor angezeigt, zu blocken, sind aber einen Tick zu langsam. Der Gegner kann einen Stich landen, was unsere Figur nicht nur verwundet, sondern vor allem auch Ausdauer kostet. Letztere stellt die wichtigste Ressource im Nahkampf dar. So müsst ihr im Kampf versuchen, eure eigene Ausdauer gezielt und taktisch einzusetzen. Blocken, Angreifen, Kontern, Spezialmanöver – all das kostet Kraft und Ausdauer. Wenn man es schafft, diese beim Gegner zu reduzieren, bieten sich Lücken und Möglichkeiten, um ihm Schaden zuzufügen. Verletzungen bleiben im Spiel nicht ohne Folgen. Schwere Wunden führen zu Blutungen, was für den Kampf eine zusätzliche zeitliche Komponente bedeutet. Denn mal so eben einen Lebenstrank einwerfen, einen Heilzauber wirken oder gar ein Medi-Pack benutzen, das gibt's gemäß der mittelalterlichen Vorlage nicht im Spiel.

Nach anfänglichem Misserfolg gelingt es uns zusehends besser, die gegnerischen Attacken zu parieren. Wenn man den perfekten Zeitpunkt erwischt, lässt sich sofort mit einem Konterangriff, dem Riposte-Manöve, nachsetzen. Unser Hieb sitzt und der Gegner hält sich mit der Hand an die verletzte Stelle. Unglaublich, welche Details hier zu sehen sind. Bei einer Stichwunde in den Leib krümmt sich der Gegner förmlich und schwankt, nach einem Schlag auf den Helm fasst er sich an den Kopf. Das so dargestellte Trefferfeedback sorgt für eine tolle Kampfatmosphäre. Doch unsere Freude ist verfrüht, denn unsere heftigen Angriffe haben uns zu viel Ausdauer gekostet. Der entsprechende Balken am unteren Bildrand ist erschreckend leer, sodass wir nicht mehr in der Lage sind zu parieren. Jetzt heißt es, auf Abstand zu gehen, sich eine Atempause zu erarbeiten. Diese Mechanik im Spiel erhöht die Authentizität, sorgt aber auch dafür, dass sich solche Duelle minutenlang hinziehen und keine simple Actionkost darstellen. Tests mit ungeübten Spielern ergaben, dass diese etwa eine halbe Stunde Spielzeit benötigten, um ihre ersten Duelle als Sieger zu beenden.

In Bezug auf einstellbare Schwierigkeitsgrade und Kampfoptionen betont Vávra, dass er kein Fan von zu viel Weichspülerei ist. „*Dark Souls* ist für uns ein sehr gutes Beispiel dafür, wie gut schwere und komplexe Kämpfe in einem Spiel funktionieren und auch gut bei den Spielern ankommen."



Der Rollenspielkern enthält klassische Komponenten: Reichlich Attribute, Fertigkeiten und Perks sowie eine Menge Ausrüstung erlauben eine klassenunabhängige Charakterentwicklung.

Rollenspiel-Tugenden

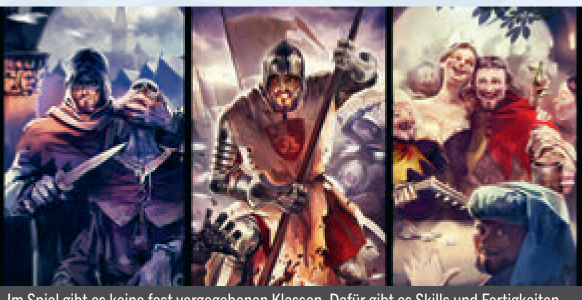
Die Kämpfe bestehen nicht nur aus den reinen Actionbewegungen, schließlich handelt es sich um ein waschechtes Rollenspiel. So lässt sich der Umgang mit den verschiedenen Waffen durch steten Einsatz steigern, was dem System aus *The Elder Scrolls* nahekommt. Mit einem erhöhten Waffenskill agiert die Figur schneller im Kampf mit seiner Waffe. Wenn man nun auf einen Gegner mit schwächerem Skill der gleichen Waffengattung trifft, sind dessen Bewegungen langsamer animiert. So bekommt

PC Games: Wie werden eure Quests aussehen, da ihr diese ja ganz ohne Monster, Drachen oder andere Fantasy-Inhalte im Spiel gestaltet?

Vávra: „Wir haben uns intensiv mit der Geschichte des Mittelalters beschäftigt, um herauszufinden, wie die Dinge im Alltag in dieser Zeit funktioniert haben. Dabei haben wir eine ganze Menge Inspiration für unsere Quests gefunden. Historische Biografien waren da sehr hilfreich, etwa als wir herausfanden, wie Mühlen funktionierten. Müller hatten oft etwas Verruchtes, sagen wir mal, ähnlich einer Diebesgilde in anderen Spielen. Mühlen waren meist abseits gelegene Orte. Nicht selten wurden sie für Schmuggelaktivitäten genutzt, Hehlerei und andere illegalen Geschäfte – es war quasi eine Art Mafia des Mittelalters. So haben wir dann auch einiges über historische Kriminalität in Erfahrung gebracht. Das bietet natürlich hervorragenden Stoff, um daraus spannende Geschichten für ein Rollenspiel zu schreiben. Wir haben schon jetzt erheblich mehr Quest-Ideen, als wir überhaupt ins Spiel reinpacken können. Von daher habe ich keinerlei Befürchtung, das wir ohne Fantasy-Inhalte zu wenig Material für ein gutes Rollenspiel hätten. Apropos Diebesgilde – es wird nicht möglich sein, Mitglied einer Organisation zu werden und darin etwa im Rang aufzusteigen. Aber es gehört zu den Aufgaben des Spielers, sich bei NPCs den nötigen Respekt und das Vertrauen zu verdienen, um etwa an bestimmte Quests oder Arbeit zu gelangen. Man trifft auch auf Gruppierungen, die man von ihren Aktionen im Spiel durchaus als Diebesgilde oder Alchemiegilde bezeichnen könnte, aber man wird sich ihnen nicht anschließen können."

PC Games: Wie gestalten sich die verschiedenen Spielstile bezogen auf den Rollenspielkern?

Vávra: „Es gibt keine Klassenbeschränkungen im Spiel, trotzdem arbeiten wir mit dem Begriff ‚Klassen', das bezieht sich aber mehr auf die Skills, die sich typischen Rollenspielklassen zuordnen lassen. Beispielsweise gibt es Bardenfähigkeiten, die den Charakter mit einem Sprachtalent versehen, das Charisma erhöhen oder die es ihm ermöglichen, den Leuten im Spiel Geschichten zu erzählen. Aber du kannst auch genauso gut als kämpferischen Ritter spielen und ihn mit Bardenfähigkeiten ausstatten. Grundsätzlich wird die Figur in den Skills besser, die sie auch einsetzt. Wer viel Zeit in die Charakterentwicklung steckt, kann durchaus eine Mischung aus Barde-Ritter-Dieb-Bogenschütze darstellen. Du musst natürlich auch die passende Kleidung für deinen Spielstil wählen. Als Dieb in schwerer Plattenrüstung dürftest du etwas Probleme bekommen, wenn du nicht schnell genug weglaufen kannst. Es steht dem Spieler frei, wie er seine Figur mit Skills und Perks ausrüstet und Attribute verbessert, um seinen Wunschcharakter zu spielen, sprich wir haben jede Menge Rollenspielkost integriert."


Im Spiel gibt es keine fest vorgegebenen Klassen. Dafür gibt es Skills und Fertigkeiten, die es erlauben, Klassenstile von Krieger, Schurke, Barde und mehr frei einzusetzen.

der Spieler einen Geschwindigkeitsvorteil und kann leichter attackieren oder parieren. Zusätzlich lassen sich Trainer aufsuchen, um dort gegen Bares Übung zu erhalten. Daneben gibt es aber auch ein umfangreiches Skill- und Perks-System, um den Charakter zu verbessern. Lead-Designer Viktor Bocan erklärt uns dazu: „Man fängt zunächst mit grundlegenden Kampfmanövern im Spiel an. Diese lassen sich dann upgraden."

So wandelt man ein einfaches Parieren beispielsweise in perfektes Blocken mit einem sofort darauf folgendem Konterangriff. Oder man lernt, den Gegner zu greifen und ihm eins mit dem Schwertknauf überzuziehen oder ihn zu Boden zu stoßen. Daneben gibt es Skills, die den Kampf etwas erleichtern. Der Kampf im Spiel ist aber immer eine Kombination aus den Fertigkeiten des steuernden Spielers, also wie gut er die Steuerung beherrscht, und den unterstützenden Skills des Spiels für die Figur. Für Abwechslung sorgen auch die verschiedenen Waffen, die man beherrschen kann. Neben Anderthalb- und Zweihändern erwarten euch Einhandkampf mit Schild und eine Vielzahl starrer Waffen des Mittelalters. Vorgesehen sind beispielsweise auch Äxte, Streitkolben, Hämmer, Speere und Hellebarden. Die stärksten Waffen im Spiel stellen jedoch Bogen und Armbrust dar. Wer damit gut umzugehen weiß, kann Gegner mit nur einem Treffer ausschalten. „Trotzdem wird dich der Fernkampf nicht übermächtig machen", sagt Bocan. „Wir werden keinerlei Zielhilfen für diese Waffen einsetzen, dir steht kein Fadenkreuz zur Verfügung, und eine Armbrust nachzuladen, das dauert entsprechend lange, sodass andere Gegner dich schon erreichen können."

Mode mit Zwiebeltechnik

Eine Besonderheit im Spiel stellt das eingesetzte System für Rüstungen und Kleidung dar. So wird die Figur bis zu vier Schichten unterschiedlicher Kleidung an verschiedenen Körperstellen tragen können. Eine Brust-Rüstung kann dann beispielsweise aus Leinenhemd, Wams, Kettenhemd und Rüstungsplatte bestehen. Jede Schicht besitzt eigene Rüstungswerte sowie Gewicht und kann Schaden erleiden. Das soll sich im Kampf auf jeden Fall auswirken. Die getragene Rüstung kann so die Ausdauer des Kämpfers beeinträchtigen oder ihn behindern. Auch die grafische Darstellung der Rüstungsschichten soll neue Maßstäbe setzen. „Der größte Feind hierbei ist das Clipping", so die Entwickler. Die gezeigte Technik überzeugte aber nicht nur uns, selbst Mr. *Wing Commander* Roberts hat großes Interesse an diesem System bekundet, um es etwa für die Raumschiffpanzerung in *Star Citizen* einzusetzen.

Akademische KI-Leistung

Als wären die bislang genannten Details nicht schon ambitioniert genug, setzt Warhorse noch mächtig was drauf, und das verbirgt sich schlicht unter dem Begriff Glaubhaftigkeit.



WERDE BACKER!

Wer sich schon jetzt sein Exemplar sichern und das Projekt unterstützen möchte, findet auf www.kingdomcomerpg.com einen passenden Shop. Die einfachste Digitalversion kostet 25 $. Wer es luxuriöser haben möchte, kann aus mehreren Paketen bis maximal 70 $ wählen, Early Access und Bonusinhalte inklusive.

Im Spiel kommt eine verblüffende Technologie für Kleidung und Rüstung zum Einsatz, die glaubhaft mehrere Textilschichten darstellt.

Eine Rollenspielwelt wird in der Regel um den Helden herum entworfen, die Spielerfigur steht im Mittelpunkt. Die NPCs und Locations dienen dazu, die gewünschten Rollenspielinhalte zu erlauben. In *Kingdom Come* soll jedoch die gesamte Spielwelt glaubhaft simuliert sein, in der die Spielfigur nur einer von vielen Bewohnern ist. Das bedeutet, egal ob die Spielfigur gerade an einem Ort ist oder nicht, gehen die NPCs ihren Tagesabläufen nach, arbeiten und kommunizieren miteinander. Sie üben Hobbys aus, treffen Entscheidungen, schlafen, essen und tun vieles mehr. Um das zu realisieren, arbeitet Warhorse mit einem wissenschaftlichen Team zusammen, das aus der KI-Forschung kommt.

„Unser Job ist es, eine glaubhafte Balance zwischen möglichem KI-Realismus und den Spielvorgaben zu finden."

Tomas Plch
Lead-AI-Programmierer bei Warhorse

Tomas Plch ist nicht nur Lead-Designer für die KI im Spiel, sondern auch Doktorand und hat schon an Drohnentechnologien gearbeitet. „Unsere KI-Systeme sind schon jetzt sehr effizient und sie müssen es auch sein, da wir damit am Ende mehrere Hundert NPCs in einer in sich geschlossenen Welt simulieren."

Was für uns zunächst kaum umsetzbar klingt, zeigt uns Warhorse ganz praktisch anhand von Spielszenen und Tech-Demos, in denen die KI ihre gedanklichen Muskeln spielen lässt. Da gibt es beispielsweise den Schmied, der zusammen mit seiner NPC-Frau ein Haus im Dorf bewohnt, zur Arbeit geht und etwa nach Feierabend beschließt, angeln



Zu Spielbeginn muss sich Henry, die Hauptfigur, zunächst von einem Angriff erholen, was ihm dank der hübschen Maid sicher gut gelingt.



Die Grundtechniken des Nahkampfs soll man zügig erlernen – sie zu meistern stellt eine anspruchsvolle Aufgabe im Spiel dar.

REALES VORBILD

Eine der ersten begehbaren Ortschaften, die wir in der aktuellen Prototyp-Fassung des Spiels gesehen haben, ist die Burg Pirkenstein und deren Siedlung Rattay. Das Team greift für die Umsetzung der real existierenden Schauplätze auf viel Recherche zurück; nutzt Fotos von noch vorhandenen Ruinen oder historische Lithografien und Kartenmaterial. Das Ergebnis zeigt eine verblüffend akkurate Darstellung. Hier im Beispiel seht ihr den mächtigen Wehrturm der Burg (**1**) oder auch das schön inszenierte West-Tor der Anlage (**2**). Solche Details tragen zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Dies wird noch dadurch verstärkt, dass alle Gebäude von NPCs bewohnt sind. Die Einwohner sind dabei keine Statisten, sondern gehen ihrem digitalen Leben nach. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Spielerfigur anwesend ist oder nicht, die Spielwelt in *Kingdom Come: Deliverance* soll umfassend und permanent simuliert werden. „Die nötige KI- und Skript-Technik dafür haben wir", meint Lead-AI-Programmierer Tomas Plch dazu.



zu gehen. Wenn an seinem Angelplatz schon ein anderer NPCs sich im Fischen versucht, kann die KI des Schmieds nun auf unterschiedliche Weise reagieren. Er angelt einfach trotzdem dort oder beschließt, lieber in die Kneipe zu gehen. Wie viel er dort trinkt und wie lange er dort bleibt, auch das kann, durch Skripte und KI bedingt, unterschiedlich ausfallen. Wenn er dadurch zu Hause überfällig ist, macht sich seine Frau auf den Weg, um ihn zu suchen.

Für Rollenspielfans dürften solche KI-Leistungen wie in *Deliverance* eine so noch nicht gekannte Erfahrung bedeuten. Die NPCs sind in der Lage zu kommunizieren und merken sich die Handlungen des Spielers. So kann sich die Kunde über einen etwaigen Mord, den ihr begangen habt, in der Spielwelt ausbreiten. Die KI wird darauf reagieren, je nachdem, wie viel sie von der Tat weiß. Wurdet ihr beispielsweise dabei gesehen und erkannt, kann das eine Verfolgung und Bestrafung nach sich ziehen. Kennt die KI nur die Tat als solche, sind die NPCs vorsichtig und euch gegenüber vielleicht skeptisch. Die Aktionen des Spielers wirken sich auf den Ruf bei Fraktionen und Leuten im Spiel aus und steuern so auch die zur Verfügung stehenden Quests oder beeinflussen Händlerpreise.

Wir fragen die Entwickler, ob sich daraus nicht Sackgassen ergeben können, wenn man es sich zu sehr mit den Einwohnern verscherzt oder gar versucht, das System komplett auszuhebeln. Bocan erklärt uns dazu: „Es gibt viele Möglichkeiten, um verlorenen Ruf wettzumachen. Man kann örtlich bekannte Banditen jagen oder Handelskarawanen eskortieren. Aber wenn man schwere Verbrechen wie einen Mord begangen hat und man ergreift euch später, nützen die guten Taten nichts, das Verbrechen bleibt bestehen und wird gesühnt. Die Hauptgeschichte folgt einer vorgegebenen Struktur, die sich nicht komplett umkrempeln lässt. Man kann es zwar versuchen, wird aber merken, dass dies nicht funktioniert. Dennoch gibt es an vielen Stellen in der Story vorgegebene Ziele, die ihr aber auf mehrere Arten und Weisen erreichen könnt, sowohl durch gute als auch böse Entscheidungen, die ihr trefft." Wir sind gespannt, ob dem Team dieses ambitionierte Rufsystem gelingt, für uns Rollenspieler wäre das klasse.

Kann das gelingen?

Warhorse Studios hat die Messlatte für *Kingdom Come: Deliverance* sehr hoch angesetzt. Viele der uns gezeigten Features klingen fantastisch und die dem Team zur Verfügung stehende Technik macht den Eindruck, als könnte die Umsetzung gelingen. Wir hoffen es jedenfalls sehr und drücken die Daumen. ❑



Den Kampf hoch zu Ross haben die Entwickler schon geplant, doch er wird noch nicht in der ersten Episode enthalten sein.

„Detailverliebt und ambitioniert bis zum Himmel – die wollen es wissen!" *Stefan Weiß*



Mein lieber Scholli, das Team von Warhorse Studios kleckert beileibe nicht. Bei unserem Studiobesuch konnten wir uns davon überzeugen, dass die handwerklichen und technischen Grundlagen für all die geplanten Features gegeben sind. Das, was wir zu sehen bekamen, waren in sich funktionierende Module, Systeme und Mechanismen. Die große Herausforderung für die Entwickler besteht nun darin, daraus auch ein überzeugendes und gut spielbares Rollenspielerlebnis zu entwickeln. Über 35.000 Backer und PC Games warten darauf!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Warhorse Studios
ENTWICKLER: Warhorse Studios
TERMIN: 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Dragon Age: Inquisition

Inquisition lässt sich per Nahansicht und Direktsteuerung spielen. Wer die Aktionen der vier Party-Mitglieder planen will, kann aber jederzeit zur taktischen Kamera wechseln.

Von: Heinrich Lenhardt/ Peter Bathge

Mit Open-World-Erforschung und der Grafikpracht der Frostbite-Engine will Bioware verlorenes Fantasy-Terrain zurückerobern.

Mark Darrah ist der Ernst der Lage bewusst: „Wir versuchen, alles zu ändern und gleichzeitig unseren Wurzeln treu zu bleiben", so verbreitet der Executive Producer von Bioware Aufbruchsstimmung, denn schließlich habe „*Skyrim* die Rollenspiel-Landschaft für immer verändert." In der Tat ist der Einfluss von Bethesdas Rollenspiel-Riesenhit auf *Dragon Age: Inquisition* unübersehbar. Schon seit drei Jahren arbeitet Bioware an seinem nächsten Fantasy-Opus und verwendet dabei die Frostbite-Engine 3, mit der auch die Action-Schlachtfelder von *Battlefield 4* inszeniert wurden. Für das neue *Dragon Age* bedeutet das Technologie-Upgrade nicht nur einen dramatischen Sprung nach vorne bei der Grafikqualität. Es ermöglicht auch größere Levels, die zum Entdecken einladen und mehr Freiheiten zwischen den Handlungsereignissen erlauben. Nach den kompakten und linearen Spielgebieten, mit denen Vorgänger *Dragon Age 2* so manchen Fan verstimmt hat, ist eine Kehrtwende gefragt.

So will *Inquisition* typische Bioware-RPG-Tugenden mit dem *Skyrim*-Geschmack nach Freiheit und Abenteuer kombinieren: Um den Zugang zum jeweils nächsten Story-Kapitel freizuschalten, müsst ihr die Fraktion eures Helden voranbringen. Erreicht dieser Inquisitionsverein eine bestimmte Stufe, öffnet sich der Weg zum nächsten Schauplatz – aber wie man das erreicht, bleibt dem Spieler überlassen. Ein Kriegsnebel verhüllt zunächst die Karte um eine der offenen Startzonen. Zu entdecken gibt es geheimnisvolle Schauplätze und versteckte Quests, Rohstoffe fürs Handwerkssystem und dynamisch generierte Kampfsituationen. Mancher Abschnitt ist zunächst ein paar Kragenweiten zu groß: Beim Betreten eines neuen Teilbereichs informiert eine Anzeige, für welche Charakterlevel-Größenordnung die hiesigen Herausforderungen geschnitzt sind. Das dient als Ansporn, um gegebenenfalls eine Region zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu besuchen und mit einer stärkeren Party die letzten Geheimnisse zu erkunden.


Risse im Schleier sorgen für offenen Grenzverkehr zwischen dem Nichts und Thedas – zahllose Dämonen strömen ins Land.

Weltoffen statt Schlauch-Levels

Der Größenordnung-Annäherungsversuch von Creative Director Mike Laidlaw: Ein durchschnittlicher Bereich in *Inquisition* sei etwa dreimal so umfangreich wie die größte Zone in *Dragon Age: Origins*, die Korcari-Wildnis. Es ist also keine durchgehend offene Welt wie in *Skyrim*, sondern eine Ansammlung von Erforschungsgebieten, die sich mit linearen Handlungskapiteln abwechseln. „Wir verwenden die Story als eine Belohnung: Wird deine Inquisition mächtiger, schaltest du neue Abschnitte des Hauptpfads frei", erklärt Keith Warner, seines Zeichens Lead World Designer im Team. Die offenen Zonen bieten eine reiche Auswahl an Aktivitäten, mit denen man Erfahrungspunkte für die eigene Organisation sammeln kann: „Ich könnte Risse schließen, Burgen und Lager von Bösewichten übernehmen oder mich mehr um Erforschungsaufgaben kümmern, etwa bei der Vervollständigung einer Sammlung von Überlieferungen."

Bei der Vorführung des Spiels spazieren die Bioware-Entwickler durch eine dieser Rumstöber-Regi-

Riesige Gegner wie dieser Drache verfügen über mehrere Trefferzonen am Körper, beispielsweise sorgt ein Angriff auf die Beine für Gleichgewichtsstörungen.

onen. Hier gibt es die sogenannten Smaragd-Gräber zu entdecken, ein altes Elfen-Schlachtfeld, auf dem der Legende nach ein Baum für jeden gefallenen Elfen gepflanzt wurde. Für Mike Laidlaw ist das ein gutes Beispiel, wie dem Spieler Geschichte und Hintergrundinfos durch Entdeckungen vermittelt werden, „anstatt dass jemand dir einen Lexikoneintrag erzählt“. Die Umgebung ist kein Vergleich mit den Schlauch-Levels von *Dragon Age 2*; statt immer dem Pfad zu folgen, kann der Heldentrupp auch mal querfeldein marschieren, Hügel besteigen, nach alternativen Routen suchen und sogar springen. Ein Novum für ein Bioware-Rollenspiel – so gelenkig waren die Helden früher nicht. Neu ist auch der Verzicht auf automatisch regenerierende Lebensenergie: Nach dem Kampf muss man verletzte Charaktere durch Tränke oder Zauber heilen, was nur in begrenztem Maße möglich ist. An bestimmten Stellen in den offenen Zonen kann die Party ein Lager aufschlagen oder Stützpunkte erobern, die Rast und Ruhe bescheren. Aber beim Erforschen von neuen Gebieten soll das Spannungsgefühl einer Expedition aufkommen, die sich immer weiter vom Basislager entfernt.

Selbst ist der Held und scheut auch vorm Kräuterpflücken, Erzesammeln und Jagen von Tieren nicht zurück: Das Crafting-System soll komplexer als in den Vorgängerspielen ausfallen. Mike Laidlaw verspricht eine „riesige Vielfalt von Handwerksmaterialien, die direkt beeinflussen, was du als Resultat erhältst.” Zum Beispiel richten sich beim Anfertigen einer Lederrüstung die Item-Werte danach, von welchem Tier die dabei verwendete Haut stammt. Und nachdem in *Dragon Age 2* nur Hauptheld Hawke etwas Neues zum Anziehen abbekam, können bei *Inquisition* alle Begleiter mit besseren Klamotten ausgestattet werden.



Die Frostbite-Engine 3 sorgt für größere Zonen mit detaillierteren Landschaften.

Dynamische Welt mit Eigenleben

Als Nächstes steht ein Besuch im Stützpunkt Watcher’s Keep an, wo sich im Gespräch mit einem NPC namens Fairbanks eine optionale Nebenquest ergibt: Deserteure aus der Armee von Orlais sorgen in der Gegend für Unruhe; wir mögen uns die Rebellengruppe bitte vorknöpfen. Kampfgelegenheiten ergeben sich auch ohne konkrete Quests; unter Verwendung einer Portion Zufall werden die offenen Zonen mit verschiedenen Fraktionen, Wildtieren und anderen Kreaturen gefüllt. „Jeder Spieler wird etwas anderes sehen, zum Beispiel Banditen, die gerade in einen Kampf mit einem Bären verwickelt sind“, meint Laidlaw. „Es gibt Respawns in der Welt und eine dynamische Wirtschaft. Du kannst Wildtiere jagen, um Leder zu erbeuten oder hinter Banditen her sein, um mehr Gold zu verdienen.

Die flexible taktische Kamera erleichtert das Dirigieren der einzelnen Gruppenmitglieder, um auch etwas stämmigere Feinde kleinzukriegen.

So etwas haben wir noch nicht gemacht. In unseren früheren Spielen waren das alles vorgegebene Ereignisse, jetzt ändert sich die Welt im Laufe der Zeit."

Bei der Vorführung stolpern unsere Spaziergänger über einen Waldtroll, der sich gerne Felsen greift und damit nach unseren Party-Mitgliedern wirft. Der Knabe gehört in die Zuordnung „riesige Gegner mit verschiedenen Angriffszielen". Ein Charakter zieht die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich, während ein Kollege die Wade des Gegners attackiert – der Troll reagiert prompt und fasst sich empört ans Bein. Die Wahl der Trefferzone lädt zu Kampftaktik-Experimenten ein. Der empfindlichste Körperteil von Drachen ist zum Beispiel der Kopf, aber zunächst macht der Angriff auf Flügel oder Klauen mehr Sinn, um Mobilität und Gegenwehr des mächtigen Gegners einzuschränken. Durch eine Beinverletzung kann er zur Seite kippen, wodurch es leichter wird, seine Kehle anzugreifen.

Was die Drachen anders machen

Die Drachenfreudigkeit könnte man als weitere *Skyrim*-Huldigung interpretieren, aber schließlich heißt Biowares Spielserie schon seit vielen Jahren *Dragon Age*. Der Titel beschreibt ein Zeitalter in der Spielwelt Thedas, in der die Drachen zurückkehren und sich vermehrt blicken lassen. Das bekommen wir in *Inquisition* reichlich zu spüren, Schlachten mit den Groß-Schuppis dienen quasi als Zonen-Bosskämpfe. Im Gegensatz zu *Skyrim* handelt es sich nicht um zufällige Begegnungen, jeder Drache ist individuell und einem bestimmten Revier zugeordnet. Dadurch soll auch gewährleistet sein, dass diese Duelle echte Herausforderungen sind – so manches *Skyrim*-Reptil lässt sich ja allzu leicht vom Himmel holen. Mike Laidlaw charakterisiert die *Inquisition*-Drachen als kompromisslose Raubtiere – die reden nicht, die schreien nicht, die wollen einfach nur Futter. Feueratem, Krallen und Schwanz werden im Kampf eingesetzt, mittendrin können Drachen sich auch in die Luft erheben. Da sie höchst territorial sind, halten sie nicht viel davon, wenn ein Heldentrupp zu lange in Nestnähe herumlungert. Es ist keine Schande, angesichts eines landenden Drachen die Flucht zu ergreifen – vielleicht sieht man sich später wieder, wenn unsere Truppe ein paar Levels mehr auf dem Konto hat.



Die Erforschung der Wildnis steht im Mittelpunkt, im Rahmen von Story-Ereignissen kommt's auch mal zu einem Stadtbummel.



Comeback der taktischen Kamera

Egal ob Banditen-Minigrüppchen oder ausgewachsener Drache – das Kampfsystem besticht durch seine flexiblen Kameramodi und taktischen Finessen. Wer es eher simpel und direkt mag, der steuert in der Third-Person-Ansicht seinen Haupthelden, während die anderen

Zu den neuen Begleitern gehört Magier Solas, dessen Berührung mit dem Nichts seine Persönlichkeit prägt.

Nicht nur das Wetter ist dynamisch. Welche Gegnertypen in den Entdeckungszonen auftauchen, ist ebenfalls von einer Prise Zufall abhängig.

Gruppenmitglieder automatisch anhand eines vordefinierten KI-Musters agieren. Das Geschehen lässt sich jederzeit anhalten, wir können auch zu einem anderen Charakter wechseln und diesen direkt kontrollieren. So spektakulär diese Action-Nahaufnahmen auch aussehen – wahre Feldherren bevorzugen die taktische Kamera, die das Schlachtfeld aus größerer Entfernung zeigt. Zoom-Stufe und Kamerawinkel lassen sich ändern, der Überblick ist nochmals erheblich besser als bei *Dragon Age: Origins*. Neben Informationen über die einzelnen Gegner („Wer bufft wen?“) sehen wir auch die Laufwege unserer Charaktere. Im gesamten Spiel soll es möglich sein, geschwind zwischen den beiden Betrachtermodi zu wechseln. So können wir uns schnell durch einfache Gefechte holzen und bei kniffligen Situationen flugs zur taktischen Kamera wechseln, um in Kombination mit der Pause-Taste das Zusammenspiel der vier Party-Mitglieder zu planen.

Schlachtplanung mit der Truppe

Als Beispiel für diffizile Angriffsplanungen bei taktischer Ansicht dient ein Aufeinandertreffen mit einer Gruppe des Venatori-Kults aus dem Magier-Imperium von Tevinter. Vor Beginn der Kampfhandlungen schwenken wir die Kamera, um die Ausgangslage zu sondieren. Ein paar Bogenschützen stehen in erhöhter Position Schmiere, die meisten Nahkämpfer sind kein Problem – aber im Hintergrund ist ein reichlich ungemütlicher Hüne mit Riesenaxt zu sehen. Unser Magier bereitet einen Eiswand-Zauber vor, um diesen starken Feind ein Weilchen zu blockieren. Zugleich schleicht sich ein Schurke an den ersten Bogenschützen heran, um dann den Kampf mit einem hinterhältigen Backstab zu eröffnen. Den zweiten Schützen knöpft sich Elfin Sera mit einem Spezialschuss vor, der den Gegner von seiner erhöhten Position schubst. Den Ablauf betrachtet man in Echtzeit und kann jederzeit wieder die Pausen-Handbremse ziehen, um nachzubessern. Im Engage-Kontrollmodus geht das besonders präzise, da läuft das Geschehen nur so lange ab, wie man eine Taste gedrückt hält. Für zusätzliche Komplexität sorgen gegnerische Magier: Venatori-Enchanter stärken aus dem Hintergrund die feindlichen Nahkämpfer und verleihen ihnen Feuerschaden plus Feuerresistenz. Schalten wir zunächst die Buffer oder die Gebufften aus? Oder beherrscht unser Magier einen Gegenzauber, um dieses Feindesdoping zu unterbinden?

Das neue Kampfsystem gibt Anlass zur Hoffnung und wirkt wie ein deutlicher Fortschritt gegenüber den Vorgängern. *Origins* war ein wenig umständlich, *Dragon Age 2* schnell und unübersichtlich, aber *Inquisition* verspricht den goldenen Mittelweg aus schicker Optik und taktischem Anspruch, den man sich gerade bei einem Party-Rollenspiel wünscht. Die Ansichtssache wird flexibel gehandhabt, mitten im Kampf darf der Spieler zwischen Action- und Taktikkamera wechseln.

Perfekte Partystimmung

Dass unser Held von einer ausgewachsenen Party begleitet wird, macht sich nicht nur in den Kämpfen angenehm bemerkbar. „Biowares größte Stärke sind Begleiter“, hebt Mike Laidlaw eine geschätzte Studiotradition hervor, die seit dem 1998 veröffentlichten *Baldur's Gate* gepflegt wird. Diese Mitstreiter bringen nicht nur die taktische Note in die Kämpfe, sondern sind auch Gesprächspartner, Questgeber und mitunter sogar Liebhaber. „Bei eini-



Die Spielwelt Thedas wird nach Release ausschließlich per DLC erweitert: Bioware wird keinen Editor für Fan-Mods veröffentlichen. Diese Besonderheit der Frostbite-Engine 3 kennen *Battlefield 4*-Spieler bereits.

INTERVIEW MIT **MARK DARRAH** UND **MIKE LAIDLAW**

„Wir hoffen, dass wir dich in der offenen Welt ablenken können."

PC Games: Hat die relativ kurze Entwicklungszeit bei *Dragon Age 2* dem Spiel geschadet?
Darrah: „Wir haben versucht, mit *Dragon Age 2* etwas anderes zu machen, aber der Zeitplan hatte sicher seine Auswirkungen ..."
Laidlaw: „Der war aggressiv. Ich bin sehr stolz darauf, was das Team in diesem Rahmen erreicht hat. *Dragon Age 2* erlaubte es Mitarbeitern, von denen einige fünf, sechs Jahre an *Origins* gearbeitet hatten, eine andere Art von Story zu erzählen, eine persönlichere Geschichte statt nur epischer Fantasy. Wir haben viele Lektionen daraus gelernt; ich denke, das Team fühlte sich danach gedemütigt und dennoch entschlossen."

PC Games: Warum habt ihr die taktische Kampfkamera bei *Dragon Age 2* gestrichen? Schließlich war sie ein beliebtes Feature des Vorgängers *Origins*.
Darrah: „Es war vor allem ein technisches Problem. Die Kamera in *Origins* erforderte es, die gesamte Level-Architektur doppelt zu designen. Denn im Grunde genommen schnitt sie alles oben ab und wir mussten die Levels deshalb zweimal bauen. Die Kamera, die wir jetzt in *Inquisition* haben, interagiert viel besser mit der Umgebung, alles ist natürlicher."


Mark Darrah ist Executive Producer bei Bioware.

Laidlaw: „Da es damals mit den Speicherlimits auf den Konsolen (Playstation 3 und Xbox 360, Anm. d. Red.) nicht möglich war, eine taktische Kamera zu haben, entschieden wir uns dafür, sie ganz aus *Dragon Age 2* zu entfernen. Das war keine leichte Entscheidung, die hat niemand im Team bejubelt. Mark hatte schon am ersten *Baldur's Gate* mitgearbeitet – du konntest den Mann geradezu bluten sehen. Doch wir mussten es wegen der Parität (zwischen PC- und Konsolen-Fassungen) machen. Als wir mit der neuen Engine begannen, nahmen wir uns fest vor, dass wir es für *Inquisition* schaffen würden. Unser Combat-Team ging sehr leidenschaftlich an die Aufgabe heran, einige Jungs arbeiteten 14 Stunden am Tag, damit wir auf der PAX-Messe 2013 zeigen konnten, dass die taktische Kamera existiert. Es war für uns entscheidend, sie wieder ins Spiel zu kriegen, und wir sind froh über die Resonanz. Die PAX-Besucher sind regelrecht ausgeflippt, es war fantastisch."

PC Games: Was sind die wesentlichen Vorteile der neuen taktischen Ansicht?
Laidlaw: „Du kannst jederzeit die Zeit anhalten, um neue Befehle zu geben. Die Kamera ist nicht auf einen festgelegten Winkel beschränkt, sie ist eher wie ein schwebender Cursor. Du kannst sie bewegen, zoomen und per 360-Grad-Übersicht ein wirklich gutes Gefühl für die Situation kriegen. Wenn du sagst ‚Ich will, dass du dich da hin bewegst', bekommst du den Laufweg des Charakters vorab angezeigt. Auch die Fähigkeit, Angriffen auszuweichen, funktioniert im taktischen System; du legst beispielsweise fest, in welche Richtung der Charakter rollen soll. So lassen sich eine Menge komplexer Strategien bilden. Wenn du willst, kannst du das komplette Spiel mit der taktischen Kamera steuern – oder jederzeit zurück zur direkten Kontrolle wechseln."

PC Games: In welchem Rhythmus wechseln sich offene Welt und Story-Kapitel in *Inquisition* ab?
Darrah: „Um auf dem Hauptpfad voranzukommen, musst du in die Welt hinausgehen und deine Inquisition stärken, zum Beispiel, um die Tore einer Festung niederzureißen. Wir hoffen, dass wir dich in der offenen Welt ablenken können, damit du da länger verweilst und mehr unternimmst. Es gibt also ein gewisses Minimum, das man erledigen muss und ein Maximum, das man erleben könnte, bevor man allen Content (einer Zone) ausgereizt hat ..."
Laidlaw: „Es ist immens. Und wir integrieren die Dinge, die in der Welt existieren. Die Möglichkeiten, die du da hast, wirken sich alle auf den Fortschritt aus und können deine Inquisition stärker machen. Wir wollen nämlich nicht, dass du jemals daran denkst, deine Zeit verschwendet zu haben, wenn du dich von einer Aktivität hast ablenken lassen. Stattdessen sagst du dir: ‚Okay, jetzt habe ich all diese Ressourcen, was stelle ich damit an?' Es soll das Gefühl aufkommen, dass man ständig Fortschritte macht."

PC Games: Morrigan aus *Dragon Age: Origins* kehrt zurück, auf welcher Seite steht sie in *Inquisition*?
Laidlaw: „Es ist Morrigan – sie ist immer auf ihrer eigenen Seite, nicht auf der von jemand anderem ..."


Mike Laidlaw ist Creative Director der *Dragon Age*-Serie.

Darrah: „Sie ist diesmal kein Party-Mitglied."
Laidlaw: „Als wir darüber redeten, ob wir Morrigan zurückbringen, fragte ich das Autorenteam und die Scripting-Programmierer, ob sie all die möglichen Varianten bewältigen könnten – und sie meinten ‚Ja, lasst uns das machen!'. Unser Plan ist, dass Morrigan auf eine Weise zurückkehrt, welche die Spieler-Entscheidungen in *Origins* anerkennt."

PC Games: Rollenspiel-Konkurrent *Skyrim* hat über 20 Millionen Einheiten verkauft. Wuchsen damit die Erwartungen an den Erfolg von *Inquisition*?
Darrah: „*Skyrim* war in gewisser Weise eine Ausnahmeerscheinung. Alles war perfekt, es musste nicht gegen ein neues *Grand Theft Auto* antreten, es hatte den Offene-Welt-Sektor für sich. Klar würde ich auch gerne 20 Millionen Einheiten verkaufen, aber ich denke, dass du ab einem gewissen Punkt den potenziellen Erfolg eines Spiels nicht prognostizieren kannst."
Laidlaw: „Es wäre gefährlich zu sagen ‚Oh, wir müssen 20 Millionen Einheiten absetzen'. Dann fängst du nämlich an, ein Spiel für jedermann zu machen. Aber das führt in die Irre, denn plötzlich hast du ein merkwürdiges Flickwerk. Du musst dich vielmehr entscheiden, welches Spiel du machst und für wen du es entwickelst. In unserem Fall bedeutet das, ein Spiel zu machen, das den Kern der *Dragon Age*-Fans begeistern kann. Daher kommen viele dieser Entscheidungen: großer Fokus auf die Party, die taktische Kamera kehrt zurück, auf allen Plattformen. Wir müssen erkennen, was unsere Stärken sind, die uns einzigartig machen – und darauf aufbauen!"

gen Charakteren sind deren Hintergrundgeschichte und Beweggründe nicht ganz so offensichtlich", meint Laidlaw, der Spieler müsse Beziehungen aufbauen, um alle Geheimnisse zu erfahren.

Neun Begleiter stehen in *Inquisition* zur Auswahl, von denen ein Großteil inzwischen enthüllt wurde. Alle wesentlichen Klassen und Rassen werden abgedeckt, der Spieler hat bei der Bestückung seiner Party die Qual der Wahl – schließlich können an der Seite des Hauptheldens immer nur drei Begleiter unterwegs sein, während der Rest geduldig auf der Einwechselbank wartet. Ein paar alte Bekannte sind wieder mit von der Partie: Der flunkernde Schurkenzwerg Varric kehrt ebenso zurück wie Kriegerin Cassandra aus *Dragon Age 2*. Zu den Neulingen gehören Menschen-Magierin Vivienne, Qunari-Krieger Iron Bull, Elfen-Magier Solus sowie die Elfen-Schurkin Sera. Eine ebenso wichtige wie geheimnisvolle Story-Rolle soll *Origins*-Begleiterin Morrigan spielen, die aber nicht als Party-Mitglied zur Verfügung steht. Menschenkrieger Alistar hat ebenfalls einen Auftritt: Sein Synchronsprecher Steve Valentine bestätigte per Twitter die Rückkehr des Königs von Ferelden – unklar ist aber noch, ob wir den Blonden auch in die Party aufnehmen dürfen.

Mehr Mitsprachegelegenheiten

Nicht nur in direkten Gesprächen mit Antwortmöglichkeiten lernen wir unser Personal besser kennen, auch das gelegentliche Wortgeplänkel zwischen zwei Gruppenmitgliedern kann ebenso informativ wie amüsant sein. In *Inquisition* darf man öfters seinen Senf dazugeben: „Wir wollen, dass der Spieler die Fähigkeit hat, sich an Dialogen zu beteiligen – ob es nun das Geplänkel zwischen deinen Begleitern ist oder du zu jemandem etwas sagen willst, der am Wegesrand steht", meint Chefautor David Gaider. Eine Anzeige verrät, wenn unser Held sich per Tastendruck zu Wort melden darf. Ähnlich wie in *Dragon Age 2* gibt es meist drei verschiedene Antwortvarianten in Dialogen, welche sich durch den Tonfall unterscheiden: „direkt",

Ein komplexes Crafting-System soll zum Blümchenpflücken und zur Jagd auf Leder spendende Wildtiere motivieren.

Die drei Begleiter spazieren brav hinter dem vom Spieler kontrollierten Charakter her, hier Cassandra.

„nobel“ und „clever“. Gaider erklärt, wie es zu den Änderungen kam: „Der aggressive Ton im Vorgänger war schon sehr wütend, die humorvollen Antworten manchmal unpassend sarkastisch. ‚Direkt‘ ist nicht einfach nur wütend und streitlustig, sondern geht mehr in die Richtung ‚Was ist der schnellste Weg, um Dinge erledigt zu kriegen?‘. Also der Typ, der zur Sache kommt und direktere Fragen stellt. ‚Clever‘ bedeutet nicht immer, witzig zu sein, es kann sich auch um eine aufschlussreiche Bemerkung handeln. Und beim Tonfall ‚nobel‘ geht es darum, zuerst an andere zu denken und helfen zu wollen.“

Schleierhafte Dämonen-Attacke

Nach den eingeengten Stadtabenteuern von *Dragon Age 2* geht's bei *Inquisition* in die große weite Fantasy-Welt. Die Schauplätze verteilen sich auf mehrere landschaftlich abwechslungsreiche Regionen. Neben dem aus *Origins* bekannten Ferelden besuchen wir erstmals das mächtige Reich von Orlais. Auch die Traumwelt „das Nichts“ (Fade), die durch eine Art Dimensionsschleier von Thedas getrennt ist, steht im Mittelpunkt. Nach einer mysteriösen Explosion tun sich an verschiedenen Orten Risse im Himmel auf, durch die ungebetene dämonische Besucher aus dem Nichts strömen. Zum Glück ist unser Held der Inquisitor, welcher die Perforierung des Schleiers miterlebt und als Einziger dazu in der Lage ist, die Risse wieder zu versiegeln. Diese Fähigkeit lässt sich auch in Kämpfen einsetzen: Dann wird zeitweilig ein Riss auf dem Schlachtfeld erzeugt, der Gegner in der Nähe ansaugt.

Um die Bedrohung aus dem Dämonenreich zu bekämpfen, gründete unser Charakter die Inquisition, eine unabhängige Organisation, der sich einflussreiche Verbündete anschlossen. Die eigentlichen Machthaber in Thedas wirken jedenfalls nicht sonderlich motiviert, sich der Bedrohung aus dem Nichts ernsthaft zu widmen. Unruhen und Kriege beschäftigen Königshäuser, dazu kommt der eskalierende Konflikt zwischen Magiern und Templern. Welche Verbindung zwischen diesen Ereignissen besteht und wer letztendlich dahinter steckt, soll im Laufe der Story enthüllt werden. Die mündet in 40 verschiedene Schlussvarianten, auch wenn sich diese teilweise nur im Detail unterscheiden. Nach Abschluss der Handlung könnt ihr auch weiter spielen und in die einzelnen Spielzonen zurückkehren.

Offen für Multiplayer-Modi?

Zu den schwelenden Multiplayer-Gerüchten will sich Produzent Cameron Lee nicht verbindlich äußern: „Alles, was wir dazu sagen können, ist, dass es Beispiele gibt, bei denen der Mehrspielermodus gut gemacht wurde. Aber wir haben uns noch nicht festgelegt und werden weiterhin die Möglichkeiten prüfen.“ Das Bioware-Experiment mit *Mass Effect 3* gilt als gelungen, denn der dort eingeführte Koop-Multiplayer-Modus habe der Lebensdauer des Spiels geholfen. Was nach der Veröffentlichung von *Inquisition* in Sachen DLC und Erweiterungen passiert, sei für die Entwickler auch noch kein Thema: „Es gibt neue Plattformen, den Konsolen-Generationswechsel, eine neue Engine und gewaltige Ansprüche an das Spiel: der Level von Open-World-Gameplay, den wir wollen, plus die Story in Bioware-Qualität – diese Ambitionen sind so schon irre genug.“

Dragon Age: Inquisition wird primär für PC, PS4 und Xbox One entwickelt. Cameron Lee erklärt, wie die Versionen für PC und Next-Gen-Konsolen von diesem Entwicklungsfokus profitieren: „Auf High-End-PCs und neuen Konsolen wirst du eine viel detailliertere und umfassendere Welt sehen. Schließlich ist die Simulation solcher lebendigen Umgebungen eine Stärke der Next-Gen-Plattformen, begünstigt durch eine Vielzahl an Shadern oder fortschrittlichen Effekten, wie beispielsweise der realistischen Bildung von Wasserpfützen, sobald es in der virtuellen Welt regnet. Solche optischen Spielereien erfordern in einer großen offenen Umgebung Unmengen an Grafikpower und Rechenkraft.“ ❑

Im Gegensatz zu *Skyrim* sind Drachenkämpfe keine Zufallsereignisse, sondern vordefinierte Bosskämpfe mit meist heftigem Schwierigkeitsgrad.

„Der Rollenspielserie steht eine goldene Zukunft bevor!“

*Heinrich Lenhardt**



Dragon Age 2 war knapp, linear, voller Einschränkungen – und damit das Gegenteil von dem, was Rollenspieler eigentlich wollen. Aber man ist ja lernfähig, *Inquisition* bekam neben längerer Entwicklungszeit zeitgemäße Technologie spendiert, die Offenheit und Dynamik in erweiterte Spielregionen bringt. Kombiniert mit den Gruppenkämpfen (die neue taktische Kamera wirkt genial!) und starker Handlung kann das richtig gut werden. Was mir noch fehlt ist ein Gefühl für den Spielfluss zwischen den Story- und Erkundungsabschnitten. Hoffentlich sind die Gebiete groß genug!

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Heinrich Lenhardt ist unser US-Korrespondent.

Während der Terrorherrschaft ab Juni 1793 wurden vermeintliche Verräter der Revolution zu Hunderten exekutiert.

Assassin's Creed: Unity

Von: Peter Bathge

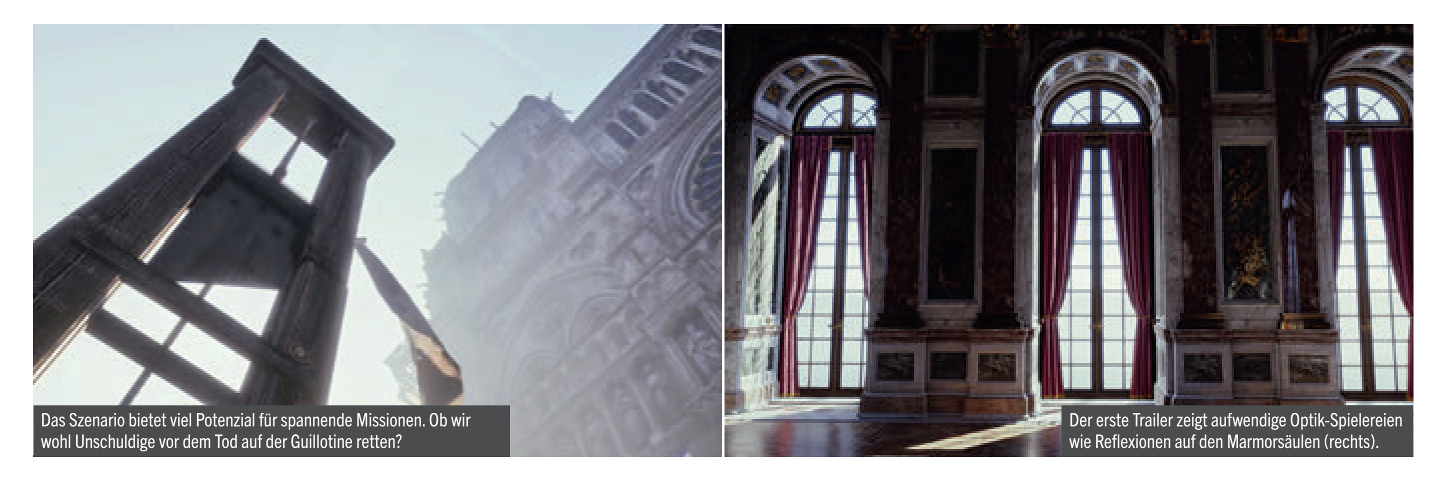
Ein Abstecher in der Stadt der Liebe.



Wer braucht schon einen Assassinen, wenn man ein blutrünstiges Volk hat, das die öffentlichkeitswirksame Lynchjustiz dem Attentat im Verborgenen vorzieht? Wer braucht einen mit Kutte und Kapuze verhüllten Meuchelmörder, der über Dächer und auf Feinde springt, der sich mit der Seefahrt genauso gut auskennt wie mit dem Verschießen giftiger Pfeile? Einen, der seit nunmehr sieben Jahren virtuelle Bösewichter ausschaltet und Templerverschwörungen aufdeckt – wer braucht so jemanden, wenn es doch im Paris des 18. Jahrhunderts keinen Mangel an Eiferern gibt, welche die Guillotinen in einer Tour mit frischen Verrätern beliefern und die Französische Revolution, dieses Ideal von Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit, zu einer blutigen Revolte verkommen lassen, die den Weg für einen kleinwüchsigen Tyrannen ebnet? Ganz einfach: Wir Spieler brauchen ihn. Und Ubisoft gibt ihn uns: einen neuen Protagonisten in einem neuen *Assassin's Creed* in einem neuen Szenario.

Pariser Gerüchteküche

Mit Details zum *Unity* getauften neuen Serienteil geizt Ubisoft noch, wir rechnen mit einer Vorstellung auf der E3 im Juni. Was bekannt ist: Zur Zeit der Französischen Revolution (1789 bis 1799) übt ihr euch im serientypischen virtuellen Meucheln. Der Held hört dabei angeblich auf den Namen Arno. Ein Gastauftritt von Connor, dem Protagonisten aus Teil 3, scheint angesichts der zeitlichen Überschneidung möglich. Als sicher gilt bereits, dass historische Persönlichkeiten wie König Lud-

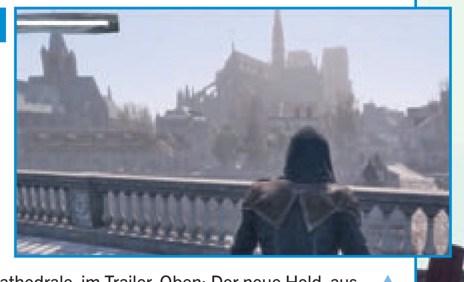


Das Szenario bietet viel Potenzial für spannende Missionen. Ob wir wohl Unschuldige vor dem Tod auf der Guillotine retten?

Der erste Trailer zeigt aufwendige Optik-Spielereien wie Reflexionen auf den Marmorsäulen (rechts).

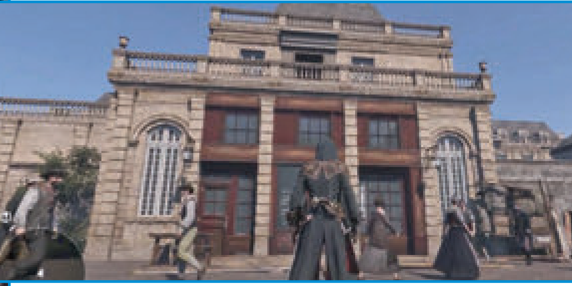
MANIPULIERTE OPTIK?

Ein erstes Video zu *Unity* zeigt laut Ubisoft Spielgrafik aus einer frühen Alpha-Version. Im Vergleich zu Screenshots, die zuvor über die Webseite Kotaku.com an die Öffentlichkeit gelangten, zeigt sich aber ein deutlicher Qualitätsunterschied.



Rechts: Notre Dame, die berühmte Pariser Kathedrale, im Trailer. Oben: Der neue Held, ausgestattet mit Degen und Pistole, blickt auf die Rückseite von Notre Dame. Auf dem geleakten Screenshot wirken die Texturen noch sehr grobkörnig und das Gesamtbild erscheint blass.





Links: Im Video wirken die Häuserfassaden ungemein plastisch und der Wind wirbelt Papierfetzen physikalisch korrekt durch die Gasse. Oben: Die Texturen auf dem geleakten Bild befinden sich noch in einem unfertigen Zustand, die Passanten besitzen kaum mehr Details als im Vorgänger *Black Flag*.

wig XVI, seine Gattin Marie Antoinette („Wenn sie kein Brot haben, dann sollen sie Kuchen essen!") und der rabiate „Blutrichter" des Wohlfahrtsausschusses, Maximilien de Robespierre, einen Auftritt haben werden.

Vieles ist aber noch unklar. Packt Ubisoft zum Beispiel die Ereignisse um den späteren Kaiser der Franzosen Napoleon Bonaparte ins Spiel? In dem Fall könnten sogar dessen gewaltige Feldzüge gegen den Rest Europas eine Rolle spielen. Das wäre auch eine Möglichkeit, die in *Assassin's Creed 4: Black Flag* so meisterhaft umgesetzten Schiffskämpfe ins Spiel zu integrieren. Denn die auf Paris konzentrierten Geschehnisse zur Zeit der Revolution lassen kaum Platz für entspannte Segeltörns.

Offen ist, ob die Entwickler am zuletzt langweiligen Missionsdesign an Land feilen. Geleakte Screenshots (siehe Kasten oben) zeigen offenbar bereits eine Neuerung: Tasteneingaben mit dem Infotext „Parkour Up" und „Parkour Down" deuten auf ein komplexeres Klettersystem als in den Vorgängern hin.

Unity erscheint ausschließlich für PC, Playstation 4 und Xbox One, was neue Grafiktricks ermöglicht. Die technisch veralteten Konsolen Xbox 360 und PS3 bekommen gerüchteweise einen eigenen Ableger mit dem Codenamen *Comet* – PC-Umsetzung nicht ausgeschlossen. ❑

„Ich erwarte mehr als ein simples Grafik-Update von Ubisoft!"

Peter Bathge



Schöne Grafik wie im ersten Trailer von *Assassin's Creed: Unity* mag ja ein netter Bonus sein (wenn sie denn den Tatsachen entspricht), aber ich interessiere mich mehr dafür, wie Ubisoft die Serie nach *Black Flag* spielerisch voranbringen will. Das tolle Karibikszenario mit den imposanten Seegefechten hat beim Vorgänger manche über die Jahre hinweg verschleppte Schwäche wie die anspruchslosen Klettereien oder das schnarchlangweilige Missionsdesign an Land erfolgreich übertüncht. Ohne Piratenbonus muss *Unity* jetzt aber genau in diesen Bereichen kräftig nachlegen: Wenn ich in Teil 5 schon wieder gefühlte 20 Mal hintereinander NPCs belauschen muss und dabei von der unberechenbaren KI aufgrund der nicht immer präzisen Steuerung ein ums andere Mal entdeckt werde, raste ich aus! Und das wäre angesichts des irre spannenden Revolutionsszenarios furchtbar schade.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

MEHR VON UBISOFT: FAR CRY 4

Noch ein Open-World-Spiel aus Montreal: Bereits vor der erwarteten Präsentation auf der E3 im Juni sind die ersten Informationen zum nächsten *Far Cry* durchgesickert.

Die britische Webseite Eurogamer.net hat aus einer geheimen Quelle mutmaßliche Details zu *Far Cry 4* erfahren. Diese sollte man aber mit Vorsicht genießen, denn Ubisoft hat bislang keines der Gerüchte bestätigt. So spielt der Ego-Shooter angeblich im Umfeld des Himalaya-Gebirges: Neben Schnee und Eis gibt es dort auch wunderschöne Seenlandschaften und dichte Wälder zu bestaunen. Bislang war die Reihe für farbenprächtige Dschungel und – im Fall von *Far Cry 2* – sandige Wüstenregionen bekannt. Kurios: Um die Distanzen im Spiel zu überbrücken, darf der Spieler mutmaßlich Elefanten reiten. Serientypische Fahrzeuge ohne Rüssel und Segelohren dürfte es aber trotzdem geben. Auch die (umstrittene) Tierjagd zu Crafting-Zwecken feiert vermutlich ein Comeback und in der frei begehbaren Spielwelt stößt ihr nach Aussage von Eurogamer auf feindliche Außenposten, die ihr wie in *Far Cry 3* befreit. Die Veröffentlichung soll irgendwann in Ubisofts nächstem Geschäftsjahr erfolgen, also spätestens Ende März 2015.



Bei diesem vermeintlichen ersten Screenshot von *Far Cry 4* handelt es sich höchstwahrscheinlich um eine Fälschung.

Die geringe Schwerkraft auf dem Mond sorgt dafür, dass die Gegner des Öfteren auch in der Luft schweben.

Borderlands: The Pre-Sequel

Von: Matti Sandqvist

Im nächsten Teil der Serie geht es zurück in die Zukunft – und ihr dürft Claptrap spielen!

Der Name des neuen Ablegers und die Mitarbeit von 2K Australia lassen es bereits vermuten: Das frisch angekündigte *Borderlands – The Pre-Sequel* wird leider kein echter Nachfolger, sondern vielmehr eine Stand-alone-Erweiterung, die zwischen dem ersten und zweiten Teil der Serie angesiedelt ist. Eine grafische Weiterentwicklung dürfen wir entsprechend ebenso wenig erwarten wie eine starke Abwandlung der Erfolgsformel der Serie – sprich der süchtig machenden Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter gepaart mit aberwitzigen Missionen und Charakteren. Dafür wird das Add-on einen frischen Schauplatz, massig Loot und viele neue Spielmechaniken liefern – also eigentlich genau das, worüber man sich als Fan der Serie am meisten freut.

Neue Helden braucht das Land

In der Story von *Borderlands: The Pre-Sequel* wird es euch auf den Mond von Pandora verschlagen, wo ihr dem fiesen Schurken des zweiten Teils – Handsome Jack – dabei helfen sollt, an die Macht zu kommen. Für die eher undankbare Aufgabe werden euch vier komplett neue Charaktere zur Verfügung stehen: Die Gladiatorin Athena, der Enforcer Wilhelm, Lawbringer Nisha und das Serienmaskottchen Claptrap. Übrigens: Neben dem zynischen Roboter dürften den *Borderlands*-Veteranen auch die drei anderen Helden bekannt vorkommen. Zum Beispiel war Wilhelm der erste Bossgegner im zweiten Teil der Serie, Nisha war Sheriff im Western-Areal von *Bor-*



Typisch *Borderlands*: Trotz Mondkulisse dürfte es auch einige knallbunte Areale im Spiel geben.

Als neue Waffenkategorie kommen die Laser im sogenannten „Pre-Sequel“ zum Einsatz.

Gladiatorin Athena kann mit ihrem Energieschild Schüsse abwehren und anschließend die aufgeladene Scheibe auf die Gegner schleudern.

derlands 2 und Athena hatte ihren ersten Auftritt im *Secret Armory of General Knoxx*-DLC von Teil 1. Laut Pitchford dürfen sich Serienkenner außerdem auf die eine oder andere Begegnung mit weiteren vertrauten Personen des *Borderlands*-Universums freuen.

Wie man es aus den Vorgängern gewohnt ist, spielen sich die vier neuen Charaktere sehr unterschiedlich. Während etwa die Gladiatorin Athena einen Energieschild als Spezialfähigkeit hat, womit sie Schüsse abfangen und wieder zurückschleudern kann, setzt Wilhelm auf die geballte Macht von Drohnen und einer Schulterkanone. Apropos Knarren: Auch in Sachen Waffenauswahl werden die Fans wieder einmal gut bedient. So wird es im Pre-Sequel mindestens eine neue Art von Elementarwaffen geben, nämlich die Cryo-Schießeisen. Mit den Eis-Wummen friert ihr die Gegner ein und könnt sie dann mit einem Schlag in Tausende kleine Partikel sprengen. Zudem wurde die Waffengattung der Laser vorgestellt, die das riesige Arsenal neben diversen frischen Shotguns, Maschinenpistolen, MGs und Sniper-Gewehren erweitert.

Auf zum Mond

Abseits der Helden und Waffen sorgt auch der Mond als Schauplatz für neue Gameplay-Mechaniken: Zum einen müsst ihr während der beinharten Schießereien nicht nur auf eure Lebensenergie-Anzeige achten, sondern obendrein auf euren Sauerstoffvorrat. Falls die Luft knapp wird, solltet ihr schleunigst ein Innenareal aufsuchen oder darauf hoffen, dass die Gegner kleine Sauerstoffflaschen als Loot hinterlassen. Zudem ist die Gravitation auf der Mondoberfläche logischerweise deutlich geringer als auf Pandora, was dafür sorgt, dass ihr höher und weiter springen oder gar mit einem Jetpack in der Luft schweben könnt. Aus einer guten Höhe lassen sich dann Sprungattacken vollführen, mit denen ihr beispielsweise tafferen Feinden immensen Schaden zufügen könnt. Ein schönes Gimmick ist zudem noch, dass die Gegner – wie auch ihr – Helme zur Sauerstoffversorgung tragen. Statt blutigen Headshots zerstört ihr folglich nun bei Kopftreffern die gläsernen Scheiben der Helme – das passt wie die Faust aufs Auge zum Mondszenario. Die Detailtreue der Entwickler geht auch in Sachen Loot weiter: Wenn man eine Kiste öffnet, schweben die einzelnen Gegenstände aufgrund der geringen Gravitation in der Luft.

Die erste Anspielmöglichkeit soll es auf der E3 im Juni geben – schließlich erscheint *The Pre-Sequel* bereits im Herbst. Wir sind schon sehr gespannt! ❑



Neben den Schießereien und dem Loot werden die Talentbäume wieder ein großer Motivationsfaktor.

„Houston, wir haben ein fettes Stand-alone-Add-on!“


Matti Sandqvist

Auch wenn ich enttäuscht bin, dass Gearbox keinen echten Nachfolger angekündigt hat, freue ich mich riesig auf *Borderlands: The Pre-Sequel*. Alleine die Anzahl der bisher vorgestellten Features sorgt dafür, dass sich das Gameplay deutlich von *Borderlands 2* unterscheiden wird. Außerdem gefällt mir der Mond als Schauplatz sehr gut, auch wenn ich die leichte Befürchtung habe, dass die grafische Abwechslung nicht ganz so groß sein wird wie noch im zweiten Teil. *Borderlands: The Pre-Sequel* verspricht genau das zu liefern, was man als Fan der Serie erwartet!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: 2K Australia / Gearbox
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Bibliothek (links) generiert Forschungspunkte; die Kirche (hinten) sorgt für glückliche Bewohner.

Tropico 5

Von: Marc Brehme

Wir besuchten El Presidente und haben nun auch endlich selbst Probe gespielt. Schaut gut aus!

Bei einem Besuch in der Redaktion konnten wir *Tropico 5* endlich selbst anspielen. Vor allem Kenner der Vorgänger werden sich im Mix aus Aufbau- und Politiksimulation sofort heimisch fühlen.

Aller Anfang ist leicht

Zu Beginn der 15 Missionen langen Kampagne wählen wir aus zwei Inseln. Auch diesmal steht uns wieder ein Vertreter des Königshauses beratend zur Seite. Erfüllen wir die von der Krone an uns gestellten Aufgaben zu deren Zufriedenheit, stellt man uns den Aufstieg zum Gouverneur der Insel in Aussicht. Also bauen wir fleißig Wohnhäuser, Bibliotheken, Plantagen und Kneipen. So weit, so *Tropico 4*.

Spannender ist da im fünften Serienteil schon das neue Handelssystem. Lief das Verhökern von Waren im Vorgänger noch automatisch ab, lässt sich nun jede Menge Schotter mit cleveren Handelsrouten verdienen. Im Menü der Warenexporte finden sich Angebote lukrativer Handelsverträge, die meistens fünf Jahre laufen und euch alle paar Monate regelmäßige Einnahmen bescheren – und das noch zu einem deutlichen höheren als dem Durchschnittspreis. Voraussetzung für die Annahme solcher Verträge ist natürlich, dass ihr über Schiffe verfügt, die ihr auf den vertraglich vereinbarten Routen dann auch zuweisen könnt.

Militärische Interventionen

Anfangs verhüllt nun ein Nebel des Krieges große Teile der Insel. Nachdem wir Militärgebäude errichtet



Beim Bauen wird nun immer automatisch das Hilfsraster angezeigt. Die Farbe zeigt optimale Plätze für die Baustelle.



Optisch macht *Tropico 5* einiges her. Selbst die Blumenkübel vor der Kneipe sehen schick aus.

Per Verfassung regelt ihr die grundlegende Ausrichtung eures Staates, indem ihr Vorgaben für Wahlen, Religion und Militär macht.

Durch Forschung werden im Spielverlauf nach und nach neue Gebäude und Upgrades freigeschaltet.

Die Büro-Wolkenkratzer im Vordergrund funktionieren noch nicht. Uns fehlt der notwendige Strom.

hatten, konnten wir ein Squad gezielt an einen Punkt der Karte losschicken, um selbige aufzudecken. So entdeckten wir insbesondere Standorte für Minen, denen wir dann wichtige Bodenschätze wie Eisen, Kohle und auch Gold entreißen können. Außerdem setzten wir unser Squad ein, um einen militärischen Überfall auf den Präsidentenpalast abzuwehren. In *Tropico 5* müsst ihr ständig mit dem Angriff von Piraten und Supermächten rechnen, die ihr möglicherweise durch euer Verhalten verprellt habt. In späteren Zeitaltern, wenn sogar Panzer durch die Straßen rumpeln, könnt ihr etwa einen Flugzeugträger vor eurer Küste stationieren, um auch Luftangriffe auf die Feinde befehlen zu können.

Hier und da hakt es noch etwas

Das Bauen von Straßen ist einerseits intuitiv, andererseits hakte es doch noch manchmal. Ab und an kam es vor, dass man stückchenweise bauen musste oder die Automatik gerade beim Anlegen enger Kurven versagte. Dann half nur, das anzuschließende Gebäude noch einmal anzureißen und mit größerem Abstand zu bereits bestehenden zu platzieren. Aber das sind ebenso wie beispielsweise auch flackernde Schatten alles Dinge, die bis zur Veröffentlichung des Spiels noch behoben werden sollen. ❑

„Wo bitte geht's zur Insel? Ich will endlich meine eigene Dynastie gründen!"



Marc Brehme

Trotz kleiner Bugs und noch fehlender Sounds und Zwischensequenzen macht *Tropico 5* bereits einen sehr runden Eindruck. Ins Auge fallen neben den offensichtlichen Neuerungen wie den Epochen, Militär, Handel und der eigenen Dynastie vor allem Komfortverbesserungen wie etwa das nun automatisch im Baumodus angezeigte Raster. Wenn ihr euch im Minutentakt entscheiden müsst, ob ihr lieber dem König, den anderen Supermächten oder dem eigenen Volk ans Bein pinkelt, oder damit konfrontiert werdet, zufällig mal eben ein uneheliches Kind gezeugt zu haben, nimmt *Tropico 5* in gewohnt witziger Manier richtig Fahrt auf. Manchmal für meinen Geschmack noch etwas zu viel, denn ab und an kamen wir vor lauter aufpoppenden Meldungen gar nicht mehr dazu, zu bauen, zu handeln und zu regieren. Aber bis zur Veröffentlichung bleibt ja noch etwas Zeit, um an solchen Punkten zu feilen.

GENRE: Aufbau-Simulation
ENTWICKLER: Haemimont Games
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: 23. Mai 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Das Militärfort im Vordergrund ist an der Küste platziert, um etwaige Invasionsversuche gleich vereiteln zu können.



Am meisten ändert sich das Aussehen eurer Stadt in der Moderne. Stahl und Glas bestimmen das Bild.

Watch Dogs

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Steampipe Hacked

Rohrbruch: Verfolger lassen sich mithilfe der manipulierbaren Spielwelt außer Gefecht setzen.

Von: Christian Dörre

Wir flogen ins frühlingshafte Paris, um eine fast fertige Version von Ubisofts Hacker-*GTA* anzuspielen. Hat sich der Trip gelohnt?

Kaum ein Spiel wird momentan so heiß diskutiert wie die Produktion von Ubisoft Montreal. Wir hackten, ballerten und rasten mehrere Stunden durch das virtuelle Chicago und geben euch letzte Informationen vor Test und Release.

Chicago Blackouts

In der Eröffnungsszene begleiten wir Protagonist Aiden Pearce bei einem geplanten Coup. Plötzlich geht etwas schief und Aiden bricht die Operation daraufhin gegen den Willen seines unbekannten Auftraggebers ab. Der wiederum will sich das nicht bieten lassen und heuert einen Auftragskiller an, der sich um die Familie unseres Alter Ego kümmern soll. Schnitt. Aiden befindet sich in den Katakomben eines Football-Stadions und prügelt den Killer mit seinem Schlagstock windelweich. Aiden will wissen, wer ihn angeheuert hat, und wir erfahren, dass der Tarif-Mörder offenbar Aidens Nichte umgebracht hat. Was genau vorgefallen ist, wird in einer späteren Cutscene klar, die wir allerdings nicht spoilern wollen. Das Verhör wird nach einer wilden Rangelei beendet, aus der Aiden als Sieger hervorgeht.

Eine Ruhepause bleibt ihm jedoch nicht, denn sein Freund Jordi taucht auf und erzählt, dass er, um ihre Spuren zu verwischen, sowohl die Polizei als auch die Gang des Auftragskillers kontaktiert hat, damit sie ungesehen verschwinden können, während sich die beiden Parteien gegenseitig beharken. Da wir die sich postierenden Cops nicht töten sollen, schleichen wir uns mithilfe unserer Hacking-Fähigkeiten an den Gesetzeshütern vorbei. Schließlich gelangen wir in eine der oberen Zuschauerkabinen des Stadions. Während draußen die Fans frenetisch ihre Mannschaft bejubeln, zückt unser Alter Ego sein Smartphone und sorgt für einen Blackout im ganzen Stadion. Wir nutzen den Stromausfall und setzen die letzten, nun blind herumtastenden Cops von hinten außer Gefecht.

Familie im Brennpunkt

Neben der toll inszenierten Anfangsszene durften wir noch einige andere

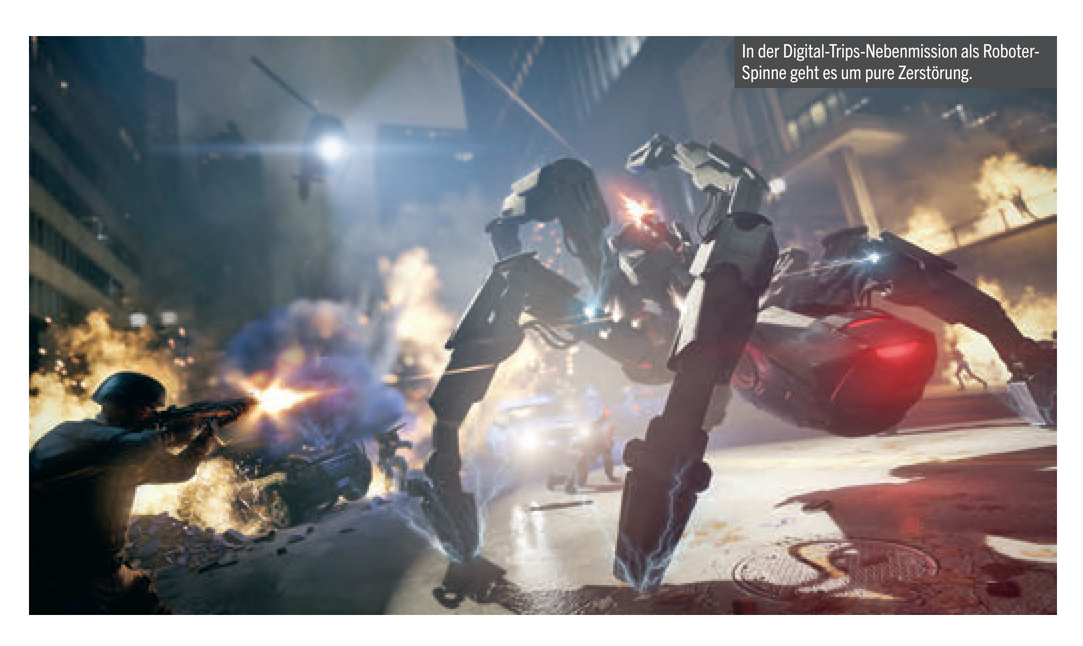


Second Screen: Per Smartphone oder Tablet lassen sich Multiplayer-Checkpoint-Rennen durch die Stadt erstellen. Der Spieler mit dem Second Screen kontrolliert hierbei sämtliche Polizisten und kann zudem die Umwelt manipulieren.


Die Fahrphysik der Autos ist sehr schwammig geraten. Die Motorräder steuern sich besser, haben aber oftmals eine seltsame Kollisionsabfrage.

Hauptmissionen anspielen. Unter anderem besuchten wir unseren Neffen, der seinen zehnten Geburtstag feiert und seit dem Tod seiner Schwester nur noch mit seiner Mutter spricht. Aidens Schwester ist zwar froh, ihren Bruder zu sehen, doch wird schnell klar, dass sie ihm aufgrund seiner zwielichtigen Vergangenheit nicht ganz traut. Dieser Verbund des Rache-Motivs, das mit wilden Action-Sequenzen präsentiert wird, mit den ruhigen Story-Momenten, in denen wir mehr über die Hintergründevon Aiden erfahren, bietet einen schönen Kontrast und beschert *Watch Dogs* einiges an dramaturgischem Potenzial.

Natürlich stürzen wir uns auch ins Gefecht. An einer Stelle sollen wir eine Baustelle voller Gegner infiltrieren. Statt einfach vorzupreschen und loszuballern, machen wir von Aidens Hacking-Fähigkeiten Gebrauch. Zwei Wachmänner, die unter einem Container stehen, der von einem Kran gehalten wird, sind einen Tastendruck später platt. An anderer Stelle warten wir darauf, dass ein paar Drogendealer eintreffen. Per Smartphone scannen wir die Gegend und erfahren so, aus welcher Richtung die Gang ankommen wird und wo die Gangmitglieder normalerweise ihre Autos parken. An diesen Stellen legen wir Bomben, die wir beim Eintreffen der Dealer explodieren lassen. Die Kämpfe gehen allgemein gut von der Hand und die KI macht einen angenehm cleveren Eindruck. So versucht sie beispielsweise, euch in die Enge zu treiben oder zu flankieren. Nur die Verfolgungsjagden sind etwas nervig, was vor allem am schwammigen Handling der Autos liegt. Motorräder steuern sich etwas besser, die Kollisionsabfrage ist aber manchmal etwas seltsam.


In der Digital-Trips-Nebenmission als Roboter-Spinne geht es um pure Zerstörung.

Spider-Tank, Spider-Tank …

Wir schnupperten außerdem noch in zahlreiche Nebenmissionen rein. Was bei *Assassin's Creed* die Aussichtstürme, sind bei *Watch Dogs* Knotenpunkte des ctOS-Netzwerks. Einmal gehackt, steht euch in dem jeweiligen Bezirk alles an Informationen und (freigespielten) Hacking-Möglichkeiten offen. Hierfür müsst ihr weniger klettern, vielmehr kommt es darauf an, die Umgebung so zu manipulieren, dass ihr den Knotenpunkt erreicht. Nun könnt ihr auch jeden Passanten ausspionieren, wodurch sich Nebenmissionen ergeben können, da ihr beispielsweise durch ein mitgehörtes Telefonat erfahrt, wo sich eine Gang versteckt hält. Doch Vorsicht: Es kann auch vorkommen, dass jemand euch hacken will.

Was uns besonders gefiel, waren die sogenannten Digital Trips. Eine Art digitaler Rausch, der von einem zwielichtigen Typen angeboten wird. Ihr könnt zwischen Madness und Spider auswählen. In Madness fahrt ihr in einem Vehikel, das an ein Fahrzeug aus *Mad Max* erinnert, durch die Straßen Chicagos und versucht, so viele Zombies wie möglich zu überfahren. Bei Spider hingegen geht richtig die Post ab. Ihr steuert tatsächlich eine riesige Roboter-Spinne, die an den Hochhäusern rumkrabbelt und deren Motivation es ist, so viel Chaos wie möglich zu stiften. Zwar passen diese Missionen nicht wirklich zum sonst ernsten Unterton des Spiels, Spaß machen sie aber dennoch.

Grafik-Granate?

Die wichtigste Frage ist aber natürlich, ob an dem angeblichen Grafik-Downgrade etwas dran ist. Das müssen wir leider mit einem dicken „Ja" beantworten. *Watch Dogs* sieht gut aus, kommt aber bei Weitem nicht an die gezeigten Videos heran und zieht gegen das ähnlich angelegte, PS4-exklusive *Infamous: Second Son* klar den Kürzeren. Viele kleine Details wirken etwas unscharf und grob. Statt einer Spiegelung der Hauptfigur in einer Fensterscheibe war beispielsweise eine Bitmap-Tapete zu sehen. Auch die Bodentexturen in ländlicheren Gegenden sind arg verwaschen und die Gräser und Bäume wirken platt und unscharf. Zudem sehen die Haare der Charaktere teilweise wie Plastikperücken aus. Die von uns hauptsächlich gespielte PS4-Version litt außerdem unter sehr auffälligem Kantenflimmern, gerade wenn man mit dem Auto durch die Stadt raste. Das tritt in der PC-Version glücklicherweise nicht auf, jedoch unterscheidet sie sich grafisch nur minimal und in kleinen Details von der Konsolenvariante. Um in den vollen Grafikgenuss zu kommen, empfiehlt Ubisoft übrigens 8 GB RAM sowie eine moderne i7-4770K-CPU und eine GeForce-780-Grafikkarte. Auf beiden Systemen läuft das Spiel flüssig und ohne Ladezeiten, was bei der Größe der Stadt und dem Betrieb auf den Straßen und Gehwegen durchaus eine Leistung ist. ❑



Wenn wir vorher die Kamera hacken, können wir unseren Gegenspielern in die Karten schauen.

„Keine Bombast-Grafik, aber ein tolles Action-Spiel wird's trotzdem!"

Christian Dörre

Ich kann es durchaus verstehen, wenn einige Leute enttäuscht sind beim Anblick von *Watch Dogs*, denn dem enormen Hype um den E3-Trailer konnte man sich einfach nicht verschließen. Auch ich war, wie der Amerikaner so schön sagt, etwas „underwhelmed", als ich zum ersten Mal Hand ans Spiel legen durfte. Fakt ist, dass es zwar nicht gerade überwältigend, aber trotzdem gut aussieht. Das Anspielen von *Watch Dogs* hat mir richtig Spaß gemacht: Gerade die Story besitzt wirklich schöne Ansätze und lässt auf einen tollen Hacker-Krimi hoffen.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft
PUBLISHER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 27. Mai 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Fechtduelle mit anderen Schwertkämpfern sind besonders anspruchsvoll. Ein per Schriftrolle herbeigerufener Feuerregen hilft.

Risen 3: Titan Lords

Von: Peter Bathge

Fünf Stunden auf Taranis: So spielt sich Teil 3 der deutschen RPG-Serie.

Die Truthähne mussten sterben. Und die Enten. Die Ratten sowieso, das hat Tradition. Auf dem Weg zum mächtigsten Großmaul der *Risen*-Welt hauen wir alles kurz und klein, was nicht Mensch oder Gnom ist, bestimmt von der Gier nach Ruhmpunkten, mit denen wir unsere Charakterattribute verbessern. So auch in der ersten spielbaren Beta-Version von *Risen 3*, in der wir satte fünf Stunden lang die in Ausgabe 03/14 vorgestellte Insel Taranis erforschten. Dabei waren sogar noch rund 40 Prozent der Landmasse unzugänglich, was Bände über die Weitläufigkeit der Spielwelt spricht.

Kampf ohne Krampf

Der deutsche Traditionsentwickler Piranha Bytes hat im Vorfeld versprochen, bei *Risen 2* begangene Fehler im Nachfolger nicht zu wiederholen. Zumindest in Sachen Kampfsystem können wir vermelden: Ziel erreicht! Die häufigen Kämpfe gegen Skelette, Scavenger, Höllenhunde, Felsspinnen oder Kobolde gehen flott von der Hand und arten nicht in stupides Stochern wie im Vorgänger aus: Bis zu drei Angriffe lassen sich durch gutes Timing elegant aneinanderreihen, dazu dürft ihr jederzeit blocken und per Ausweichrolle zur Seite hechten. Wer besonders geschickt ist, drückt im rechten Moment die rechte Maustaste und landet nach dem abgewehrten Schlag sofort einen Konter. Prima: Gegner reagieren



▲ Als NPC-Begleiter steht uns der Geist eines einstigen Gegenspielers aus *Risen*-Zeiten zur Seite. Der war in der Beta-Version aber noch viel zu stark.



▶ Als Wächter nutzen wir Zaubersprüche, die magische Kristalle verbrauchen. Nachschub bauen wir ebenso wie Eisen und Gold in Minenschächten ab.

Neue Monster wie der Sumpfgoblin erweisen sich als zähe Widersacher, trotz NPC-Eskorte (rechts).

auf eure Verteidigungshaltung und brechen eure Deckung mit schweren Angriffen. Ihr habt dieselbe Fähigkeit. Das spielt sich zwar nicht ganz so taktisch oder anspruchsvoll wie in *Dark Souls 2*, ist aber dennoch deutlich unterhaltsamer als bei *Risen 2*. Die schmutzigen Tricks aus dem Vorgänger hat Piranha Bytes übrigens beibehalten, in der Beta konnten wir so etwa Feinde aus der Distanz mit Wurfdolchen und Pistolen beharken. Wer ganz auf Fernkampf setzt, kauft sich eine Muskete und zielt per Fadenkreuz.

Auf zu den Magiern

Unsere Beta-Version startete nach dem Prolog des Spiels, in dem der brandneue Protagonist einen Teil seiner Seele an die unheimlichen Schattenlords verliert. Um seine Seele wieder instand zu setzen und Hilfe im Kampf gegen eine die Meere beherrschende Geisterflotte zu erhalten, lenken wir den Helden in Richtung Magiersiedlung auf Taranis. Dort müssen wir uns Piranha-Bytes-typisch durch die Erfüllung jeder Menge kleiner Aufgaben das Vertrauen der Magier und ihrer kampferprobten Wächter verdienen, um schließlich selbst zum Wächter zu werden. Oder auch nicht, denn in *Risen 3* haben wir die Wahl, welcher der drei Gilden wir uns anschließen.

Die Quests sind abwechslungsreich, sorgen so früh im Spiel aber noch für keine Überraschungen bei Kennern der Vorgänger: Ihr sucht nach vermissten NPCs, sammelt fünf Pflanzen oder räuchert von Monstern überrannte Höhlen aus. Gut: Ab und zu eröffnen sich in den Dialogen mit Auftraggebern unterschiedliche Lösungswege, ihr trefft Entscheidungen oder nutzt die Talente „Silberzunge“ und „Einschüchtern“, um einen Gesprächspartner zu manipulieren. Auch das Schleichen wird nicht vernachlässigt, so verfolgt ihr etwa einen diebischen Gnom zu seinem versteckten Schatz.

Zur Qualität der Gespräche und ihrer Vertonung lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nichts sagen: Die von uns gespielte *Risen 3*-Fassung war komplett englisch und „glänzte“ durch den häufigen Einsatz des F-Worts. Wir rechnen für die Übersetzung mit dem ruppigen, aber gutmütigen Umgangston, der in der *Risen*-Serie üblich ist.

Spitzenstimmung hier!

Wie gewohnt präsentiert sich die Spielwelt von *Risen 3* enorm atmosphärisch. Ohne Ladezeiten strömern wir vom Strand in eine Mine, auf hohe Berge, an einem malerischen See vorbei, hinein ins dichte Unterholz, wo das Sonnenlicht sanft durchs Blätterdach filtert. Versteckt hinter Büschen, auf vorgelagerten Inseln, die der Held schwimmend erreicht, oder auf Klippen, die ihr an vorgegebenen Stellen erklimmen könnt, warten Schätze und Crafting-Materialien darauf, gefunden zu werden. Wer die Suche abkürzen will, nutzt die jederzeit verfügbare Astralsicht, die nützliche Gegenstände in der Umgebung farblich markiert. Das praktische Hilfsmittel ist aber genauso optional wie die abschaltbare und ohnehin selten nötige Mini-Map.

Seelische Probleme

Beim Charaktersystem bleibt fast alles gleich, nur die neue Beeinflussung der Heldenseele ist uns noch ein Rätsel: Wer in Dialogen lügt oder sich arg unfreundlich verhält, verliert Seelenpunkte. Gutmenschen bekommen dagegen Bonuszähler. In der Vorschaufassung hatte das noch keine Folgen. Das Stehlen oder Niederschlagen von NPCs wirkte sich derweil nicht negativ aus, sondern führte nur zu einem Abzug von Ruhmpunkten. Auch beschwerten sich einige Figuren lediglich lautstark, wenn wir ihre halbe Inneneinrichtung in unser Inventar verfrachteten, sie griffen aber nicht an. Hoffentlich ändert Piranha Bytes das bis zum Verkaufsstart noch ebenso wie den bislang arg niedrigen Schwierigkeitsgrad. ❑

„Der Anfang hat mich überzeugt. So kann es gerne weitergehen!“

Peter Bathge



Meine wichtigste Beta-Erkenntnis: Ich möchte gerne weiterspielen! *Risen 3* baut alte Stärken aus und behebt Macken des Vorgängers. Ich darf umgehauene Menschen ausrauben, Monsterangriffe blocken, kann schwimmen und öfter klettern. Als jemand, der *Risen 2: Dark Waters* mochte, reicht mir das. Die dezent aufpolierte Optik, das gewohnt stimmungsvolle Welt-Design und der Spaß am Erkunden runden das Ganze ab. Bis zum Release darf das Spiel aber gerne etwas anspruchsvoller und das NPC-Verhalten nachvollziehbarer werden – es ist halt erst die Beta!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 15. August 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

The Crew führt euch zu prägnanten US-Locations wie zum Beispiel dem New Yorker Times Square.

The Crew

Von: Lukas Schmid

Geht's im Urlaub an die Ost- oder an die Westküste? *The Crew* nimmt euch die Entscheidung ab.

Ubisofts Pressesprecher konnte es beim Anspiel-Event zu *The Crew* in Paris gar nicht fassen: Hotdogs! In Baguettebrot! Noch wesentlich interessanter als die kulinarische Verköstigung fanden wir allerdings das Spiel selbst, welches uns als alle Verkehrsregeln missachtenden Freizeit-Rennfahrer mit Zugriff auf etwa 40 lizenzierte Schlitten in die Vereinigten Staaten von Amerika versetzt.

Cruis'n USA

Laut Entwickler-Angaben benötigt man mit einem guten Sportwagen etwa eineinhalb Stunden, um die virtuellen USA einmal auf dem Highway von links nach rechts zu durchqueren. Ob diese Angabe stimmt, lässt sich zurzeit noch nicht überprüfen, aber schon jetzt können wir bestätigen: Die Map ist sehr, sehr groß und umfasst neben 16 Metropolen wie New York, Miami, Seattle, Washington und Los Angeles auch viele kleinere Städte und ländliche Gebiete. Auch bekannte amerikanische Sehenswürdigkeiten wie der Grand Canyon oder die Rocky Mountains können motorisiert erkundet werden. Dank eines sehr gut funktionierenden Schnellreise-Systems seid ihr zudem in Sekundenschnelle an jedem beliebigen Ort auf der Karte und erspart euch somit unnötige Fahrten. Die riesige Spielwelt und der fliegende Ortswechsel gehen allerdings auf



Das Schadensmodell wirkt ansprechend, muss wegen der lizenzierten Auto-Modelle jedoch ein wenig beschränkt werden.



Über die Karte verteilt findet ihr sogenannte Skills. In diesen Mini-Missionen ist gutes Reaktionsvermögen gefragt.

„*The Crew* ist eine Liebeserklärung an alle Rennspiele."

PC Games: *The Crew* hätte ursprünglich schon im März dieses Jahres erscheinen sollen. Wofür wird die zusätzliche Zeit genutzt?
Julian Gerighty: „Wir haben keine neuen Features in das Spiel integriert, sondern die Zeit für ausgiebigen Feinschliff genutzt. Das Spiel ist grafisch und spielerisch der im letzten Jahr präsentierten Version weit voraus und generell einfach noch ein ganzes Stück besser."

PC Games: Trotz des MMORPG-Ansatzes habt ihr einen Story-Modus eingebaut. Lohnt sich der Aufwand überhaupt?
Julian Gerighty: „Ich denke, eine Geschichte ist nützlich, um eine Struktur zur Entdeckung der Map und sämtlicher Features zu erschaffen. Im Grunde handelt es sich um ein 20 Stunden umfassendes Tutorial (lacht). Zudem liefert dir eine Story zusätzliche Motivation: Es geht nicht mehr nur darum, Erster zu werden, sondern darum zu gewinnen, um etwa einen verhassten Rivalen auszustechen."

PC Games: Was war die größte Inspiration für dein Team und dich?
Julian Gerighty: „Einerseits natürlich *Test Drive Unlimited* und *Driver: San Francisco*, schließlich haben die Entwickler-Teams an diesen beiden Spielen mitgearbeitet. Andererseits haben wir Entwickler im Team, die zum Beispiel an *Burnout*, *Split Second*, *GTA* und *Need for Speed* mitwirkten. Dann haben uns auch noch Titel wie *Smuggler's Run* inspiriert. Im Grunde ist *The Crew* eine Liebeserklärung an so ziemlich alle Rennspiele da draußen."

PC Games: Ihr vergleicht das im Spiel enthaltene New York in etwa mit der Größe von Liberty City aus *GTA 4*. Mit was lässt sich die Map des gesamten Spiels vergleichen?
Julian Gerighty: (Überlegt) „Schwer zu sagen. Liberty City kenne ich wie meine Westentasche, da ist mir der Vergleich leichtgefallen. Ich kann die Map nicht wirklich mit jenen aus *World of Warcraft* oder *Skyrim* vergleichen, da ich diese Spiele zu wenig kenne – aber sie ist auf jeden Fall riesig. Viel wichtiger als die Größe sind aber ohnehin die Gestaltung der Welt und das, was man darin machen kann. Abseits der Straße spielt es sich beispielsweise grundlegend anders als auf der Straße. Die schönste und größte Spielwelt bringt nichts, wenn das Gameplay und die Abwechslung nicht stimmen."

PC Games: Wurde je überlegt, statt der lizenzierten Autos erfundene zu verwenden und dafür das Schadensmodell noch weiter auszubauen?
Julian Gerighty: „Mit diesem Gedanken haben wir gespielt, ihn aber wieder verworfen. Stattdessen haben wir ein paar ausgefallenere Wagen Hot Rods eingebaut. Zudem finde ich, dass unser Schadensmodell auch so ziemlich ausgefeilt daherkommt."

PC Games: Habt ihr es je in Betracht gezogen, so etwas wie Zu-Fuß-Passagen zu erstellen?
Julian Gerighty: „Nein, zu keinem Zeitpunkt. Die Leidenschaft unseres Teams dreht sich ausschließlich um die Autos und das Autofahren. Solche Passagen würden lediglich vom Fahren ablenken, dem also, worauf es uns ankommt."

PC Games: Was sind eure unmittelbaren Pläne nach dem Release des Spiels?
Julian Gerighty: „Ich möchte weiterhin an *The Crew* arbeiten, es immer weiter verbessern, die Welt noch lebendiger gestalten und das Spiel generell noch unterhaltsamer machen."


Julian Gerighty (rechts), Creative Director von *The Crew*

Kosten der Grafik, die zwar flüssig läuft, aber maximal auf dem Niveau eines hübschen Konsolen-Titels der letzten Generation ist. Allzu sehr wollen wir uns über diesen Umstand jedoch nicht beschweren, denn für die schiere Größe der Karte sieht es trotzdem gut aus.

Schöne, volle Welt

Die größte Spielwelt bringt natürlich nichts, wenn man nichts darin zu tun hat, und somit wartet *The Crew* mit allerlei Haupt- und Nebenmissionen auf. Hier erwartet euch eine bunte Mischung aus Runden- und Checkpoint-Rennen, Verfolgungsmissionen und speziellen Aufgaben, bei denen ihr etwa ein feindliches Fahrzeug durch Rammen in seine Einzelteile zerlegen müsst. Zudem findet ihr über die Map verstreut sogenannte Skills – Mini-Herausforderungen, die durch bloßes Durchfahren der Trigger-Location ausgelöst werden und nur selten mehr als ein paar Sekunden in Anspruch nehmen. Hier müsst ihr zum Beispiel eine gewisse Zeit lang unfallfrei auf der Straße bleiben, eine Reihe von Toren passieren oder möglichst schnell eine hohe Geschwindigkeit erreichen. Fast alle Aufgaben können übrigens entweder alleine oder in Online-Gruppen mit bis zu drei Mitspielern, als titelgebende Crew, erledigt werden. Die Menge an Inhalten wirkt bisher beachtlich.

MMO-Car-PG

Die Entwickler legen großen Wert auf das Multiplayer-Erlebnis – die Entwickler bezeichnen ihr Spiel als ein „MMORPG mit Autos", bei dem man sich immer wieder mit neuen Mitspielern zusammenschließt, Aufgaben erledigt und nach und nach immer besser wird. Und tatsächlich verfügt *The Crew* über viele Rollenspiel-Elemente. So sammelt ihr durch gewonnene Rennen Erfahrungspunkte und steigt somit bis maximal Level 50 auf und erhaltet in bester Loot-Manier für Erfolge neue Gegenstände, mit denen ihr eure Karren verbessern könnt. Insgesamt könnt ihr in 19 verschiedenen Kategorien aufbessern, wobei elf der Performance dienen und acht sich lediglich auf das Aussehen der Autos auswirken. Um die Ausrüstungsgegenstände an euer Auto montieren zu können, muss dieses allerdings zuerst eine bestimmte Stufe erreicht haben – ohne „Grinden" geht in also nichts. Wir konnten beim Anspielen denselben Wagen einmal in der Standardausführung und einmal in stark aufgemotzter Form ausprobieren – der Unterschied bezüglich Leistung und auch Fahrverhalten war beachtlich. Fleißiges Sammeln wird also belohnt.

Rasen mit Potenzial

The Crew wirkt bisher sehr vielversprechend und überzeugt durch die schiere Größe der Spielwelt und das abwechslungsreiche, mit RPG-Elementen versehene Gameplay. Technisch wirkt das Spektakel jedoch alles andere als frisch, und ob der MMOG-Ansatz auf lange Sicht aufgeht, muss sich erst noch zeigen. Trotzdem freuen wir uns schon darauf, ausgiebig über die Straßen der USA brettern können. ❑



„Grafisch wirkt die Raserei nicht ganz taufrisch, ansonsten macht sie Spaß." *Lukas Schmid*

Damit mich ein Rennspiel fesselt, muss es schon viel richtig machen – zu groß ist die Menge an ähnlichen Titeln auf dem Markt. In den etwa zwei Stunden, die ich *The Crew* anspielen konnte, ist das dem Spiel aber gelungen. Die riesige Spielwelt ist beeindruckend, die Autos steuern sich angenehm unterschiedlich und die Menge an Missionen und Einstellungsmöglichkeiten ist beachtlich. Ob's wie von den Entwicklern versprochen über Monate hin motivieren kann, muss sich jedoch noch zeigen. Potenzial in Massen ist auf jeden Fall vorhanden.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ivory Tower/Ubisoft Reflections
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Lukas Schmid ist Volontär bei XBG, PlayBlu und N-ZONE.

Enemy Front

Von: Peter Bathge

Der polnische Ego-Shooter zeichnet den Zweiten Weltkrieg in unerwartet kräftigen Farben.

Wer hätte nach der Schwemme an Zweiter-Weltkriegs-Shootern zur Jahrtausendwende gedacht, dass die anstehende Veröffentlichung eines solchen sieben Jahre nach *Call of Duty 4: Modern Warfare* für Vorfreude bei Fans virtueller Schusswechsel sorgen könnte? Mit *Enemy Front* will der polnische Entwickler CI Games der erdrückenden Masse an modernen Militär-Shootern ein szenariotechnisch altmodisches, spielerisch offenes und dank Cry Engine 3 optisch zeitgemäßes Ballervergnügen gegenüberstellen. Wir spielten eine weit fortgeschrittene PC-Version des Anti-Nazi-Shooters, die noch ohne den geplanten Mehrspielermodus auskam.

Schleichen, schießen oder beides?

Enemy Front erinnert in Sachen Spielgefühl stark an CI Games' maues *Sniper: Ghost Warrior 2* (PC-Games-Wertung in Ausgabe 5/13: 54). Beim Leveldesign lassen die Entwickler dem Spieler aber mehr Freiheiten als der Quasi-Vorgänger: Wie ihr den nächsten, eingeblendeten Wegpunkt erreicht, ist oftmals euch überlassen. Ob ihr einen Fluss per Brücke überquert, unten durch das Wasser watet oder einen Schleichweg durchs Gebüsch nehmt, dürft ihr selbst entscheiden. Zwar gibt es auch lineare Einlagen mit typischen *Call of Duty*-Skripts, doch beim Anspielen von vier der insgesamt 16 Missionen waren wir ob der spielerischen Freiheit angenehm überrascht.

Besonders die Möglichkeit, jederzeit den Leisetreter zu mimen und mit schallgedämpften Knar-



GESCHÖNTE BILDER!
Die Hersteller-Screenshots entsprechen nicht ganz der Grafikqualität der Vorschauversion: Unschärfe- und Explosionseffekte wurden nachträglich aufpoliert.

Levels sind nicht komplett zerstörbar, aber so manche Deckung zerbröselt beim Einsatz von Granaten. und Schusswaffen.

Der blutige Warschauer Konflikt zwischen Polen und deutschen Besatzern wird sehr düster dargestellt.

Feinde lassen sich lautlos von hinten ausschalten, ihre Leichen außer Sichtweite zerren.

ren die Ränge der Wehrmacht im Schleichmodus auszudünnen, klingt spannend. Allerdings waren die feindlichen Soldaten beim Anspiel-Termin unnatürlich aufmerksam, sodass ein vernünftiges Schleichen kaum möglich war. Am Ende arteten unsere Versuche des lautlosen Vorgehens stets in launige, aber wenig spektakuläre Schusswechsel aus, während der die strunzdummen KI-Gegner alle paar Sekunden munter aus der Deckung hervorlugten.

Europa-Rundreise

Auch wenn bereits abzusehen ist, dass die Handlung von *Enemy Front* unter „Ferner liefen" verbucht werden kann (ein amerikanischer Fotograf entdeckt seine Begabung für den Umgang mit Maschinenpistole und Handgranate), führt sie euch immerhin an höchst abwechslungsreiche Orte. Im Kriegsverlauf klappert ihr Widerstandsnester ab, besucht etwa Skandinavien und Frankreich, meist in Begleitung unnützer NPC-Soldaten. Auch hinter feindliche Linien geht es. Rund 40 Prozent der Spielzeit sollen sich dem Warschauer Aufstand 1944 widmen; ein Thema, das den polnischen Entwicklern am Herzen liegt und das sie daher mit der nötigen Ernsthaftigkeit anpacken. So soll die Erhebung der Polnischen Heimatarmee zwar nicht mit actionreichen Schlachten gegen deutsche Truppen geizen. Zwischendurch will *Enemy Front* dem Spieler aber auch die menschliche Seite des Konflikts näher bringen, etwa wenn ihr im Bunker Verwundete per Tastendruck versorgt oder von den Gräueltaten der Nazis hört. ❑



„Ich habe nichts erwartet und wurde positiv überrascht! Halbwegs."

Peter Bathge

Im besten Fall wird *Enemy Front* ein beliebiger, sporadisch spaßiger Shooter vom Format eines *Alien Rage*. Im schlimmsten Fall wird es eine virtuelle Einschlafhilfe wie *Sniper: Ghost Warrior 2*. Das bisher Gespielte lässt aber noch Grund zur Hoffnung: Sowohl die ungewohnte Bewegungsfreiheit als auch die hübsche Flora im kunterbunten Frankreich haben mich zuweilen von der schlichten Gegner-KI, der schwächelnden Inszenierung und dem mäßigen Schleichsystem abgelenkt.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: CI Games
TERMIN: 13. Juni 2014

EINDRUCK **OKAY**

FREI NACH SCHNAUZE
Viele Umgebungen sind deutlich weitläufiger angelegt als der typische *Call of Duty*-Schlauch und bieten optionale Mini-Aufgaben. Selbst in den lineareren Warschau-Levels existieren alternative Routen, um Gegner zu flankieren.

KRIEG MUSS NICHT GRAU-BRAUN SEIN!
Im französischen Kernland haben sich die Grafiker von CI Games ausgetobt und verwenden natürliche, helle Farben. Für Shooter-Verhältnisse ist so viel bunte Pracht ungewohnt, aber gut!

TOD DURCH LKW
Manche Level-Objekte lassen sich zerstören, um mehrere Feinde auf einmal auszuschalten. Ein Lastwagen rollt den Berg hinunter in ein MG-Nest hinein. Holzstämme begraben Soldaten unter sich. Rote Fässer … explodieren, ist doch klar!

Nette Idee: Beim Anbringen von Sprengladungen (rechts) stellen wir die Zeit bis zur Detonation selbst ein.

Bei besonders kunstvollen Treffern mit dem Scharfschützengewehr folgt die Kamera dem Projektil in Zeitlupe.

Eure Charaktere treffen Gegner im Angriffsbereich, unabhängig davon, ob ihr sie als Ziel auswählt.

Wildstar

Von: Torsten Lukassen

Bunt, wild, schräg! Unsere Beta-Eindrücke zum verrückten Sci-Fi-Online-Rollenspiel.

Die Beta von *Wildstar* läuft momentan auf Hochtouren: Wir haben uns auf den abgedrehten Planeten Nexus gebeamt und uns dort umgeschaut.

Seit mehreren tausend Jahren schon hat das Dominion das Sagen im interstellaren Raum. Durch Kriege und Annexionen vergrößert es seinen Machtbereich stetig und baut seine Herrschaft konsequent aus. Unzählige Planetensysteme erlagen seiner Kriegsmaschinerie und ihre Bewohner stärken nun die Reihen der Angreifer. Auf dem Planeten Nexus trifft das Dominion jedoch auf erbitterten Widerstand: Flüchtlinge und Heimatlose haben sich mit Gesetzlosen und Söldnern verbündet, um den Angreifern die Stirn zu bieten.

Dieser Planet ist nicht einfach einer unter vielen, den das Dominion unter seine Knute bekommen möchte, dieser Planet birgt Geheimnisse. Denn einst bewohnten die Eldan diesen Ort, eine alte und wissenschaftlich überlegene Rasse. Sie waren die Gründer des Dominions und hinterließen unermessliche Schätze und fortgeschrittene Technologien auf Nexus. Kein Wunder, dass sich nun Glücksritter aller Art mit dem Dominion um den Planeten schlagen …

Wer macht *Wildstar*?

Wildstar ist der Titel des neuen Online-Rollenspiels, welches momentan in der Beta um die Gunst der Zocker buhlt und noch dieses Jahr veröffentlicht werden soll. Das



Die Spielwelt Nexus bietet euch eine fantasievoll gestaltete Sci-Fi-Welt als Spielplatz, die durch Abwechslung glänzt.



Dieser Taxi-Dienst bringt euch auf dem Planeten Nexus schnell von einem Ort zum nächsten.


Eskortquests gehören neben Space-Missionen, Events und Challenges zum Heldenalltag.

Projekt wird von Carbine Studios entwickelt und von NCsoft vermarktet, sodass gleich zwei Teams von MMORPG-Experten zusammenarbeiten: Die Entwickler bestehen zu einem großen Teil aus Leuten, die schon für Blizzard an *World of Warcraft* gewerkelt haben, während NCsoft über zwei Jahrzehnte Erfahrung mit Online-Rollenspielen wie etwa *Lineage* und der *Guild Wars*-Reihe besitzt. Die über vier Millionen Spieler von *Lineage* hielten den Rekord für das erfolgreichste MMORPG immerhin über mehrere Jahre, bis zum Erscheinen von Blizzards Genre-Meilenstein *World of Warcraft*. *Wildstar* liegt also in guten Händen.

Wie funktioniert das Bezahlmodell?
So fühlt sich *Wildstar* für den *WoW*-Veteranen zunächst auch vertraut an. In der Tat wagt Carbine keine großen Experimente und setzt auf Bewährtes: Acht Völker, sechs Klassen und die bereits erwähnten zwei Fraktionen stehen dem Spieler zur Auswahl, gelöhnt wird via Abomodell. Da das klassische Abomodell im Jahr 2014 jedoch unzeitgemäß wirkt und so ein gewisses Risiko für den Publisher darstellt, gibt es bei *Wildstar* auch die Möglichkeit, Abonnementzeit über eine Ingame-Währung zu beziehen – Näheres zum Bezahlmodell lest ihr im Extrakasten auf Seite 52).

Klassen und Völker
Auch die Klassen orientieren sich an der mittlerweile heiligen Dreifaltigkeit aus Heiler, Prügelknabe und Haudrauf, wobei jede Klasse zwei unterschiedliche Rollen einnehmen darf. Ganz anders bei den Völkern, da gibt es schräge Gestalten, beispielsweise die Mordesh, Alchemisten, die zu viel vom eigenen Stoff genascht haben und zu Space Zombies degenerierten. Oder die Cassianer, anthropomorphe Wesen, die das Rückgrat des Dominions darstellen. Nicht zu vergessen: Die Chua, die so aussehen, als hätte man Goblins mit Nagetieren gekreuzt und dem Ergebnis ei-


Das Crafting verrichtet ihr an festgelegten Stationen, die ihr in den größeren Städten von Nexus verteilt vorfindet.

CRAFTING

In Sachen Handwerk könnt ihr euch in *Wildstar* ordentlich austoben.

Mit Stufe 10 schaltet ihr das Crafting frei. Neun Berufe stehen eurem Charakter dann offen, von denen er zwei beliebige ergreifen kann. Ein Level-System fürs Handwerk, Quests und spezielle Erfolge sowie eigene Talentbäume sollen die Arbeit vergnüglich gestalten. Dadurch spezialisiert ihr euren Helden auf bestimmte Ausrichtungen der Berufe, um seltene Gegenstände und Stärkungen für die Server-Gemeinschaft herzustellen. Laut Aussage der Entwickler soll es möglich sein, alle Spezialisierungen eines Handwerks zu erlernen – wenn ihr ausreichend Geduld und vor allem viel, viel Zeit mitbringt. Die Professionen teilen sich in die beiden Kategorien Sammeln und Verwerten:

SAMMEL-HANDWERK:

BERGBAU
Mit der Spitzhacke im Gepäck baut ihr die natürlichen Erzvorkommen der Gebiete ab.

ÜBERLEBEN
Die Baumbestände der Gebiete dezimiert ihr mit der Motorsäge und sammelt wertvolle Häute erschlagener Kreaturen.

RELIKTJÄGER
Ihr sammelt in der Spielwelt vorkommende Relikte, um anschließend deren Bestandteile und Geheimnisse weiterverarbeiten zu können.

VERWERTUNGS-HANDWERK:

WAFFENSCHMIED
Aus Erzen fertigt ihr mächtige Waffen an den Werkbänken.

RÜSTUNGSBAUER
Ihr verarbeitet Erze weiter, um daraus schwere Rüstungen herzustellen.

ARCHITEKT
Seltene Hölzer und Sträucher helfen euch, um aus ihnen Einrichtungsgegenstände für das Housing herzustellen.

ANKLEIDER
Ihr verarbeitet Tierhäute weiter, aus denen ihr dann mittlere Rüstungen fertigt.

TECHNIKER
Stärkungszauber und Tränke braut ihr aus den Rohstoffen der Spielwelt.

SCHNEIDER
Verwertet ungenutzte Ausrüstungsgegenstände aus dem Inventar, um deren Grundstoffe zu erhalten. Aus denen fertigt ihr leichte Rüstungen.



Einfach grob draufhalten, lautet die Devise, wenn dank Effektgewitter kein Gegner mehr auszumachen ist.

nen Werkzeugkasten vor die Nase gestellt. Wie üblich bestimmt auch bei *Wildstar* die Wahl des Volkes, welcher Fraktion ihr beitretet – Dominion oder Verbannte.

Zentrales Spielelement: Housing

Abgesehen von Klassen und Berufen bestimmt bei *Wildstar* der sogenannte Pfad die Spielweise eures Alter Ego. Soldaten schmieden Superrüstungen und stellen Wafffenkisten her, Wissenschaftler haben einen Scanbot als Begleiter, Kundschafter können versteckte Reliquien oder Geheimgänge finden und als Siedler bauen wir Krankenhäuser Tavernen und Raumhäfen. Allen Spielweisen gemein ist, dass man auf Nexus eine Landparzelle erwerben und sich dort niederlassen kann, eines der Kernfeatures von *Wildstar*. Auf dem nunmehr eigenen Grundstück baut ihr dann eurer Haus, an welchem ihr ständig rumschraubt – denn überall in der Spielwelt gibt es Einzelteile als zufällige Beute, als Questbelohnung oder durch Crafting erstellt. Module passen auf Sockel, die auf eurem Grundstück verteilt sind. Darunter Gärten, wo Kochzutaten geerntet werden können, oder eine persönliche Werkbank, um dem Andrang an öffentlichen Crafting-Spots zu entfliehen. Besonders praktisch aber: Der Spieler kann sich jederzeit von jedem Ort nach Hause teleportieren. Damit aber nicht genug. Wer eine Woche im Urlaub ist, kann einen Freund den Garten abernten lassen – und dieser bekommt dafür auch einen Teil der Ernte. Wird der Nachbar von Banditen überfallen, eilen wir zu Hilfe und streichen das Kopfgeld für die bösen Buben ein. Den Entwicklern zufolge ist man mit den Ideen jedoch noch lange nicht

WER ZAHLT WAS: MONATSABO, BUY2PLAY ODER HYBRID-SYSTEM?

ABONNEMENT

NCsoft wagt den Schritt, auch im Jahr 2014 auf ein klassisches Bezahlmodell mit Monatsgebühren zu setzen. Das heißt, dass ihr das Spiel erst einmal für rund 45 Euro kaufen müsst. Inbegriffen sind darin die üblichen 30 Tage kostenfreie Spielzeit. Sobald diese abgelaufen ist, zahlt ihr Abonnementgebühren zwischen 9,99 Euro (bei zwölf Monaten Laufzeit) und 12,99 Euro (monatlich kündbar) für das Sci-Fi-MMORPG. Hierfür steht euch die Bezahlung mit Kreditkarte, PayPal, Gametimecards (15, 30 oder 60 Tage) oder mit weiteren, mobilen Zahlungssystemen zur Verfügung. Doch es geht auch anders:

C.R.E.D.D. & INGAME-GOLD

Sobald die 30-tägige Probespielzeit abgelaufen ist, müsst ihr nicht zwingend Monatsgebühren entrichten, um *Wildstar* weiterhin spielen zu dürfen. Wer sich fleißig Ingame-Gold erspielt, kauft von anderen Spielern über die Warenbörse sogenannte C.R.E.D.D. (Codex für Recherche, Entwicklung, Demontage und Disposition) ab. Diese lassen sich einsetzen, um weitere 30 Tage Spielzeit auf eurem Account zu erhalten. Der Ingame-Preis der C.R.E.D.D. wird dabei von Angebot und Nachfrage reguliert: Sind besonders viele Spieler auf der Suche nach C.R.E.D.D., steigt entsprechend der Preis. Im Gegenzug sinkt dieser, wenn ausreichend C.R.E.D.D. auf den Markt kommt. Denn wer über die Monatsgebühren hinaus ein wenig Kleingeld übrig hat, kauft sich den entsprechenden Spielzeit-Gegenstand direkt bei den Entwicklern für stolze 16,99 Euro. Das ist gegenüber einem 1-Monat-Abonnement ein Aufpreis von rund 30 Prozent.

ZEIT VERSUS GELD

Edelsteine in *Guild Wars 2* oder PLEX in *Eve Online* funktionieren ähnlich: Spieler mit viel Zeit erspielen sich Ingame-Währung, um von Spielern mit wenig Zeit, dafür aber einem umso pralleren Bankkonto weitere Spielzeit zu kaufen. Die Ingame-Währung wechselt zum bezahlwilligen Spieler, der davon besondere Reittiere oder dergleichen kaufen kann. Und der Sparfuchs hat wieder Spielzeit, um weitere Ingame-Währung zu farmen oder mit Gildenmitgliedern auf Schlachtzüge zu gehen. Eine Win-Win-Situation, die in MMORPG-Communitys dennoch nicht unumstritten ist. Viele Spieler vertreten die Meinung, dass es das Ziel eines Spiels sein sollte, Neues selbst zu erspielen, und nicht einfach nur zur Brieftasche zu greifen. Gleichzeitig überzeugt aber der Vorteil, ein kostenpflichtiges Online-Rollenspiel theoretisch auch ohne Echtgeldausgaben spielen zu können.

DIE KLASSENÜBERSICHT: *WILDSTAR* BIETET ORDENTLICHE ABWECHSLUNG

	KRIEGER	ESPER	ARKANSCHÜTZE	MEUCHLER	TECHPIONIER	SANITÄTER
RÜSTUNG	schwer	leicht	leicht	mittel	schwer	mittel
ROLLEN	Tank, DPS	Heiler, DPS	DPS, Heiler	DPS, Tank	DPS, Tank	DPS, Heiler
WAFFE	Energieschwert	PSI-Klingen	MAG-Pistolen	Klingen	Raketenwerfer und Bots	Resonator und Sonden
RESSOURCE	Kinetische Energie	PSI-Punkte	Arkane Brandung und Mana	Anzugsenergie	Volatilität	Energiekerne
VERBANNTE	Menschen, Granok, Mordesh	Menschen, Aurin	Menschen, Aurin, Mordesh	Menschen, Aurin, Mordesh	Menschen, Granok, Mordesh	Menschen, Granok, Mordesh
DOMINION	Cassianer, Draken, Mechari	Cassianer, Chua	Cassianer, Chua, Draken	Cassianer, Draken, Mechari	Cassianer, Chua, Mechari	Cassianer, Mechari
BESONDERHEITEN	Standardangriffe im Nahkampf erzeugen kinetische Energie, die der Krieger dann in stärkeren Attacken entfesselt. Alternativ stärkt er seine Verteidigung und Kontrollfähigkeiten, um Verbündete zu schützen.	Durch Aufbau-Fähigkeiten erzeugt der Esper PSI-Punkte. Je mehr PSI er ansammelt, desto verheerender werden seine Todesstoß-Angriffe. Als Heiler schützt er seine Verbündeten vor eingehendem Schaden.	Extrem mobil ballert sich der Arkanschütze mit seinen beiden MAG-Pistolen durch die Gegnerhorden. Über Siegel und Friendly Fire kontrolliert er Feinde und versorgt die Wunden seiner Verbündeten.	Aus der Verstohlenheit heraus zerfetzt der Meuchler die Eingeweide seiner Feinde. Die dafür benötigte Energie ist zwar nur in begrenztem Maß vorhanden, lädt sich aber selbstständig wieder auf.	Seine Feinde brutzelt der Techpionier entweder selbst mit Druckgeschossen und Elektroangriffen seines Raketenwerfers oder er überlässt die Drecksarbeit einer Vielzahl unterstützender Kampfroboter.	Der Sanitäter ist keine einseitige Heilklasse, sondern auch Nahkämpfer. Mit Resonatoren, Stationen und Sonden erschafft er temporäre und dauerhafte Felder, die Verbündete stärken oder Feinden schaden.

am Ende, aber das werden die Funktionen beim Release des Spiels sein. Zumindest ist das der Plan.

PvE und PvP

Das PvE umfasst Quests, Timeruns, Dungeons und Raids, aber auch Pfadmissionen, die abhängig von der namensgebenden Pfadwahl verschiedene Spielweisen erfordern. Solche Aufgaben bescheren euch keine gewöhnlichen Erfahrungspunkte, sondern schalten im Pfad-Baum spezielle, der Spielweise entsprechende Fähigkeiten frei. Kundschafter können so beispielsweise Fallschaden reduzieren. Dazu kommen Abenteuer, das sind Szenarien auf einer Art Holodeck, oder Schiffsjungenmissionen im Weltall, natürlich auch mit Freunden. In Sachen PvP folgt *Wildstar* den genretypischen Standards: Open PvP, Arenen, Duelle, Schlachtfelder. Eine Neuerung gibt es immerhin: Kriegsbasen. So ein Ding kauft man sich mit einem 40er Raid und fetzt sich dann mit einer anderen Festung.

Schräg und bunt

Von etwas anderer Sorte ist hingegen der stellenweise spezielle Humor des Spiels, der sich in vielen Spielelementen widerspiegelt. So sind viele Proportionen, egal ob Mob, Flora, Landschaft oder das eigene Heim, comicartig verzerrt. Nicht so stark, dass es gleich übertrieben albern wirkt, aber genug, um der ganzen Präsentation einen gewissen Anstrich zu geben. An Farben wurde übrigens auch nicht gespart: Insgesamt fragt man sich gelegentlich, ob eine Szene von Lewis Carroll ersonnen wurde oder die Entwickler heimlich von verbotenen Früchten naschten. Wer auf dunkles, düsteres Setting setzt, wie beispielsweise bei *Neverwinter*, der wird in *Wildstar* nicht fündig. In unseren Augen stellt sich die gewählte Präsentation jedoch als erfrischend unverbraucht dar. Es gibt zwar einen gewissen Ach-wie-süß-Faktor, aber man bekommt ihn nicht Manga-artig an jeder Ecke ins Gesicht gehauen, bis die Augen bluten. Gleichzeitig erhalten alle Elemente des Spiels durch die Comic-Optik einen gewissen Schwung. Jedenfalls polarisiert die Grafik und wird die Spielerschaft spalten. Es gefällt – oder eben nicht. Dazwischen ist bei *Wildstar* nicht viel Platz. ❑


Wenn ihr anderen Spielern gerne etwas Gutes tun möchtet, dann wählt den Siedler-Pfad und baut Stützpunkte aus.

„Stimmige und knallig inszenierte Science-Fiction-Kost!"

Torsten Lukassen

Völker, Klassen, PvE- und PvP-Inhalte, sogar die Benutzeroberfläche zeigen eine deutliche *WoW*-Handschrift. Dadurch stellt sich bei *Wildstar* sofort eine gewisse Vertrautheit ein. Bei der Hintergrundgeschichte und der Präsentation jedoch geht *Wildstar* neue Wege. Da wären der Fokus auf Humor und der deutliche Science-Fiction-Einschlag zu nennen. Das Kampfsystem im Spiel ist klassisch, besitzt aber auch Features moderner MMORPGs. Als Beispiel sei die Ausweich-Rolle oder der Verzicht auf einen automatischen Angriff genannt. Bei *Wildstar* ist man deutlich mobiler als beim Altmeister *World of Warcraft* und ständig in Bewegung. Im Prinzip besteht *Wildstar* zu einem großen Teil aus bewährten Elementen, die allerdings in einem neuen und stimmigen Gesamtbild arrangiert wurden.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Carbine Studios
PUBLISHER: NCsoft
TERMIN: 3. Juni 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



The Elder Scrolls Online ist ein Multiplattform-Titel: Menüs, Bildschirmanzeigen und Benutzerführung sind daher nicht für PC optimiert.

Die Kämpfe in *TESO* fallen actionlastiger als in vielen anderen Online-Rollenspielen aus. Gefechte in Ego-Perspektive funktionieren dabei abhängig von der gewählten Klasse insgesamt ganz gut.

The Elder Scrolls Online

Von: Wolfgang Fischer

Massenstart geglückt: Bethesdas beliebte Rollenspielreihe feiert ein gelungenes Online-Debüt.

Seit dem 30. April 2014 ist Bethesdas Rollenspieluniversum *The Elder Scrolls* endlich online. An diesem Tag durften alle Vorbesteller der *Imperial Edition* endlich Tamriel erkunden und wir waren bei diesem Frühstartangebot natürlich mit an Bord. Zwei Tage später ging's dann für die Vorbesteller der normalen *TESO*-Version los, der Rest folgte dann wenige Tage später am offiziellen Launchtermin, dem 4. April. Die Startphase verlief aus technischer Sicht von Beginn an bemerkenswert problemlos und ohne die üblichen Log-in-Probleme und Verbindungsabbrüche, mit denen Online-Rollenspiele beim Start so oft zu kämpfen haben. Und das obwohl Bethesda mit *The Elder Scrolls Online* einen ganz anderen Weg als beispielsweise Blizzard bei *World of Warcraft* geht. Statt vom Start weg eine ganze Reihe von Servern für verschiedene Länder zur Verfügung zu stellen, setzt Bethesda auf die Strategie: „Ein Mega-Server für ganz Europa!" Diese scheint aufzugehen. Einen Nachteil hat das Ganze für deutsche Spieler natürlich: Im Chat wird man mit englischen und französischen Meldungen und Anfragen zugeballert, sie lassen sich aber ohne größere Probleme filtern.

Monatsbeschwerden

Ob Bethesda mit *The Elder Scrolls Online* trotz des gelungenen Starts langfristig gesehen Erfolg haben wird, bleibt abzuwarten. Schließlich handelt es sich bei dem ambitionierten Titel um einen Vertreter der aussterbenden Gattung der Online-RPGs mit Abomodell. Zwischen 11 und 13 Euro, abhängig von der Dauer des Abonnements, kostet der monatliche Zugang zu *TESO*.

Die entscheidende Frage lautet: Lohnt es sich, nach den 30 Tagen kostenloser Spielzeit, die jeder *TESO*-Käufer spendiert bekommt, monatlich Geld für den Titel auszugeben? Die Antwort lautet nur dann „Ja", wenn *The Elder Scrolls Online* auch nach dem Erreichen der Höchststufe von 50 noch genug interessante Inhalte bietet, um Spieler langfristig bei der Stange zu halten. Daran sind bis auf *WoW* bisher alle anderen Vertreter dieses Genres gescheitert. Nicht zuletzt auch, weil kein Hersteller es geschafft hat, schnell genug frische Inhalte nachzuliefern.

Im Zusammenhang mit der Monatsgebühr und deren Entrichtung gab es kurz nach Veröffentlichung des Spiels Ärger für Bethesda. Die Verbraucherzentrale mahnte den amerikanischen Spiele-Hersteller ab, weil es ohne die Angabe von Konto- oder Kreditkartendaten nicht möglich ist, die 30 Tage kostenlose Spielzeit zu nutzen. Zum Verständnis: Eine Bonitätsprüfung, bei der das angegebene Konto mit dem angegebenen Betrag einmalig belastet und Letzterer dann wieder zurückgebucht wird, ist bei derartigen Spielen nicht ungewöhnlich. Dumm nur, wenn eine Rückbuchung bei manchen der zur Verfügung stehenden Zahlungsarten nicht ohne Weiteres möglich ist. Die betroffenen Bezahldienste wurden von Bethesda daraufhin vorläufig gesperrt und geleistete Zahlungen auf Anfrage zurücküberwiesen.

Viel Raum für Persönlichkeit

Das Spiel beginnt, wie in den meisten (Online-)RPGs üblich, mit der

WARUM KEIN TEST?

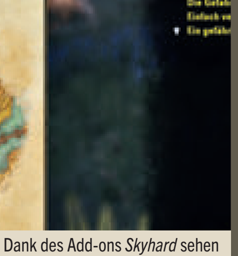
Auch wenn wir (verteilt über mehrere Redakteure) schon mehrere Hundert Stunden mit der finalen Fassung von *The Elder Scrolls Online* verbracht haben, reichte die Zeit einfach nicht, den Höchstlevel zu erreichen und das High-End-Gameplay anzutesten.

AUF PCGAMES.DE halten wir euch über unsere Fortschritte bei *TESO* auf dem Laufenden.



Waffen- und Magie-Effekte sind dem Entwickler Zenimax Online durchweg gut gelungen. Hier wirken wir einen mächtigen Blitzzauber auf einen verhältnismäßig harmlosen Gegner.





Dank des Add-ons *Skyhard* sehen wir auf Anhieb, wo in einer neuen Zone die so wichtigen Himmelsscherben versteckt sind.

So trist *TESO* an manchen Stellen ist, so schön ist der Titel an anderen. Die Sonnenauf- und -untergänge im Spiel sind besonders stimmungsvoll. Das Pferdchen ist übrigens Bestandteil der *Imperial Edition*.

MEHR KOMFORT DANK ADD-ONS

Mit kostenlosen Fan-Erweiterungen könnt ihr bei *TESO* für mehr Bedienkomfort und Übersicht sorgen.

Die Benutzerführung und die Menüs von *The Elder Scrolls Online* sind so ausgelegt, dass sie nicht nur in der PC-Fassung, sondern auch in der bald erscheinenden Konsolenfassung funktionieren. Einige Spielelemente, beispielsweise das Inventar oder die Handwerksberufe, erscheinen dadurch unnötig umständlich oder zumindest unkomfortabel. Abhilfe schaffen hier (zumindest auf dem PC) sogenannte Add-ons. Das sind von Spielern erstellte Erweiterungen für *TESO* (vergleichbar mit Mods bei Offline-RPGs), mit denen ihr diverse Spielelemente anpassen könnt. Besonders beliebt: verbesserte Inventarfunktion, Suchhilfe für Himmelsscherben, Schadensstatistiken und Bildschirmanzeigen für Buffs oder Debuffs. Bei Redaktionsschluss gab es schon mehr als 50 dieser sinnvollen kleinen Helferprogramme und mehr werden sicher folgen.

Charaktererstellung. Diese fällt bei TESO ziemlich opulent aus: Zur Wahl stehen drei Fraktionen, neun Völker und vier Basisklassen. Völker und Klassen unterscheiden sich durch verschiedene Boni auf Fähigkeiten und andere Charakteristika. Wer *TESO* vorbestellt hat, darf sich frei entscheiden, welche Klasse/Volk-Combo er spielen möchte. Normalen Käufern bleiben einige Kombinationen vorenthalten. Wer die *Imperial Edition* gekauft hat, darf außerdem als Kaiserlicher (ein zehntes Volk) ins Abenteuer ziehen. Die Charaktergestaltungsoptionen sind ebenfalls sehr umfangreich: Man bestimmt den Körperbau, verteilt nach Belieben Narben oder Tätowierungen und legt die Gesichtsdetails des Helden fest. Die Möglichkeiten zur Personalisierung sind so groß, dass man ohne Probleme einen einzigartigen Avatar erstellen kann.

Atmosphärischer Einstieg

Danach geht es direkt ins Tutorial. Man spielt einen seelenlosen Helden, der sich – all seiner Fähigkeiten beraubt – in einem Gefängnis in der Horrordimension Reich des Vergessens wiederfindet. Ein Prophet erscheint und erklärt euch, dass euer beider Schicksal untrennbar miteinander verbunden ist und ihr gemeinsam fliehen müsst, um die Welt vor dem Bösen zu retten. Der stimmige Einstieg in *TESO* spielt sich wie ein typisches Solo-Rollenspiel. Ihr erlernt im Verlauf des kurzen Tutorials die grundlegende Spielsteuerung: wie ihr euch bewegt (handelsüblich über die WASD-Tasten) und Attacken ausweicht (doppelter Tastendruck in eine Richtung), wie ihr zuschlagt (linke Maustaste), blockt (rechte Maustaste) und Zauber wirkt (Tasten 1 bis 5 und Q für besonders starke, ultimative Fähigkeiten) und natürlich wie ihr mit der Umgebung interagiert. Was die Kämpfe angeht, hat Bethesda Wort gehalten: *TESO* spielt sich actionreicher und direkter als viele andere Online-RPGs und fast schon wie ein Offline-Ableger der Rollenspielreihe. Das gilt sowohl für die Ego-Perspektive als auch für die Über-die-Schulter-Kamera, die ihr stufenlos einstellen dürft.

Learning by Doing

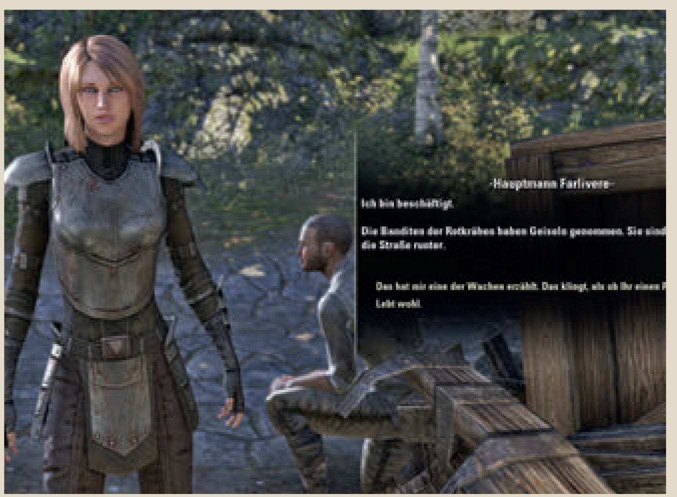
Wie *Skyrim* ist auch *The Elder Scrolls Online* ein Skill-basiertes Rollenspiel, bei dem man eure Charakterfähigkeiten über die Learning-by-Doing-Methode steigert. Das gilt für Magiefähigkeiten ebenso wie für Rüstungs-, Klassen- und Crafting-Skills. Ein Beispiel: Je öfter man im Kampf die Waffe eurer Wahl (in unserem Fall einen Zerstörungsstab) nutzt, desto schneller steigert



Viele der PvP-Gefechte, die wir erlebt haben, arteten in ein undurchsichtiges, wildes Durcheinander aus.



Die Suche nach Himmelsscherben ist eine der lohnendsten Nebenbeschäftigungen in *TESO*.



Die Unterhaltungen mit NPCs sind durchweg vertont und wie das ganze Spiel komplett ins Deutsche übersetzt. Wenn man mit einem NPC spricht, werden anderen Spieler im Hintergrund ausgeblendet.



In der ersten richtigen Gruppeninstanz für vier Spieler bekommen wir es mit mehreren Spinnen-Endgegnern zu tun, die unserer zusammengewürfelten Truppe viel abverlangen.

ihr die entsprechende Fertigkeit. Höhere Levels in einer bestimmten Waffengattung verschaffen euch Zugang zu noch mächtigeren (aktiven und passiven) Fähigkeiten in diesem Bereich.

Zum Freischalten der entsprechenden Fähigkeit muss man dann nur noch einen Fertigkeitspunkt investieren. Fertigkeitspunkte erhaltet ihr für jeden Stufenaufstieg eures Charakters, manchmal durch Quests oder durch das Sammeln von überall in der Spielwelt verteilten Himmelsscherben. Diese Art des Levelns funktioniert in *TESO* ganz gut und gibt euch die maximale Freiheit bei der Ausarbeitung eures Helden. Erfahrungspunkte gibt es natürlich auch, und zwar für geplättete Gegner und gelöste Quests. Bei jedem Stufenaufstieg dürft ihr einen Punkt auf die drei Charakterattribute Magicka, Leben und Ausdauer verteilen.

Wie andere Skills werden auch die Crafting-Fähigkeiten über Learning by Doing gesteigert. Darüber hinaus dürft ihr bei jedem Beruf noch Punkte in diverse nützliche, oft sogar notwendige Nebenfertigkeiten investieren. Die Frage ist nur: Lohnt es sich, in eine Handwerksfähigkeit zu investieren, wenn man stattdessen auch einen neuen Zauberspruch freischalten oder eine passive Kampffertigkeit aufwerten kann? Fakt ist: Im späteren Spiel hat man (nicht zuletzt auch durch die zahlreichen, versteckten Himmelsscherben) ausreichend Punkte, um alle wichtigen Fähigkeiten inklusive der Crafting-Skills zu erlernen. Die Punktevergabe, sowohl für Attribute als auch für Fähigkeiten, kann man später im Spiel gegen ein Entgelt rückgängig machen.

Abwechslungsreiche Quests

Während das Tutorial für alle angehenden Helden gleich ist, unterscheiden sich die Startgebiete der einzelnen Fraktionen deutlich voneinander. Als hochelfische Zauberin der Fraktion Dolchsturzbündnis verschlägt es uns in die Stadt Dolchsturz (Daggerfall). Auch wenn die aus anderen *Elder Scrolls*-Spielen bekannte Metropole in *TESO* nicht unbedingt riesig ist, so erschlägt sie uns doch fast ein wenig. Das liegt vor allem daran, dass Bethesda nach dem Tutorial keine klare Richtung vorgibt und wichtige Spielmerkmale kaum oder nur sehr dürftig erklärt werden. Während dies vielen Spielern zusagen dürfte, fühlen sich Neueinsteiger dadurch sehr leicht überfordert.

Die ersten richtigen Quests fallen erfreulich kurzweilig und storylastig aus. Wir klären mysteriöse Mordfälle auf, legen uns mit einem Werwolf an, suchen ein verschwundenes Schwein und verhindern sogar ein Attentat auf den König. Keine schlechte Bilanz für ein paar Spielstunden. Allzu viele Stufenaufstiege haben wir in diesem Zeitraum aber nicht erlebt, was so gewollt ist.

TESO spielt sich, zumindest am Anfang, recht zäh – wenn man nach alter Solo-Rollenspielmanier Unterhaltungen mit NPCs und Quest-Texte nicht gleich wegklickt. Je länger man spielt, desto wichtiger wird der Erforschungsaspekt von *The Elder Scrolls Online*. Eine echte Hilfe stellt dabei die Kompassleiste am oberen Bildrand dar, die zuverlässig den Weg zu Missionszielen, interessanten Stellen oder Questgebern weist. Eine Mini-Map, wie man sie aus anderen Online-Rollenspielen (z. B. *WoW*) kennt,

NETTER BONUS-ZEITVERTREIB: SCHÄTZE SUCHEN!

In den weitläufigen Gebieten von *TESO* gibt es unheimlich viel zu entdecken, sogar wertvolle Schätze!

Die Spielwelt von *The Elder Scrolls Online* ist voller interessanter Orte, die ihr dank eures Questkompasses und der aufwendigen Übersichtskarte gar nicht übersehen könnt. Alles ist dort aber nicht verzeichnet: Wenn ihr im Spiel eine Schatzkarte erbeutet, dann müsst ihr den zugehörigen Schatz ohne Hilfsmittel finden. Euer einziger Hinweis auf den Aufenthaltsort der Belohnung ist eine simple Zeichnung, die stets prägnante Landschaftsmerkmale enthält (siehe Bild rechts), an denen ihr euch orientieren könnt. In den vergrabenen Schatztruhen findet ihr einen oder mehrere Gegenstände höherer Qualität, die für eure aktuelle Spielstufe ausgelegt sind. Die Suche lohnt sich also! *TESO*-Vorbesteller durften sich über ein ganzes Set exklusiver Schatzkarten freuen, auf die „normale“ Spieler keinen Zugriff haben.





Hat man (Karte links unten eingefügt) die beschriebene Stelle gefunden, muss man den Schatz noch ausbuddeln. Für die Mühe gibt es diverse magische Gegenstände.

HANDWERK IN TESO: HERRLICH KOMPLEX, ABER AUCH UNNÖTIG KOMPLIZIERT

Bei *The Elder Scrolls Online* gibt es sechs Handwerksberufe, die man alle von Beginn an (mehr oder weniger) beherrscht.

Cool: Man muss sich nicht für einen oder mehrere Crafting-Berufe (zur Wahl stehen Alchemie, Schmiedekunst, Schneiderei, Schreinerei, Versorgen und Verzaubern) entscheiden – als Held in *TESO* könnt ihr von Beginn an alles, wenn auch nicht unbedingt sehr gut. Auf jeden Fall aber gut genug, um Handwerksmaterialien einzusammeln oder überzählige Ausrüstungsgegenstände auseinanderzunehmen. Was man damit alles anfangen kann, muss man aber selbst herausfinden. Die Einführung in die Geheimnisse der Handwerksberufe in *The Elder Scrolls Online* fällt äußerst dürftig aus. Dass man als Schreiner Bögen, Stäbe und Schilde herstellt, leuchtet noch ein, auch dass man gesammeltes Holz zu hübschen Brettern verarbeitet. Aber was hat es mit der Analyse und Veredelung von Gegenständen auf sich? Warum kann es sein, dass beim Veredeln ein gerade hergestelltes Item einfach zerstört wird? Darüber hinaus wirkt die Ausführung der Berufe oft unnötig umständlich. Der Grund: Die Menüs in *The Elder Scrolls Online* sind so ausgelegt, dass sie auch in den bald erscheinenden Konsolenfassungen funktionieren müssen, daher fehlt eine PC-Optimierung.



Als Verzauberer stellt ihr aus gefundenen Runen wertesteigernde Glyphen für eure Ausrüstung her.

fehlt in *TESO*, man vermisst sie aber auch nicht.

Gelungene Präsentation

In den ersten knapp 30 Spielstunden erkunden wir eine weitere Insel und kämpfen uns durch das Umland von Dolchsturz bis ins nächste große Questgebiet rund um die Stadt Wegesruh vor. Dabei kommt praktisch nie Langeweile auf, weil ein Großteil aller Quests in die Rahmengeschichte eigenbunden ist und sich obendrein erfreulich vom üblichen „Töte 20 Kultisten und bring mir ihre Zungen"-Prinzip, mit dem euch viele andere Online-Rollenspiele nerven, abhebt. Für zusätzliche Abwechslung sorgen zahlreiche Dungeons, von denen man viele alleine erkunden kann. Andere wiederum sind zwar für alle Spieler stets zugänglich, ohne eine potente Abenteuergruppe aber nicht zu schaffen. Darüber hinaus sind über die gesamte Spielwelt mächtige Elite-Gegner verteilt, die ebenfalls alleine kaum zu schaffen sind. Während *TESO* anfangs noch wie ein Solo-RPG wirkte, in dem auch andere Spieler unterwegs sind, wandelt sich dies im weiteren Spielverlauf mehr in Richtung gruppenorientiertes Spielen.

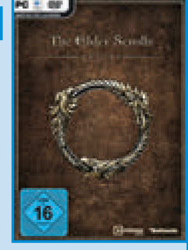
So stimmig wie die Quests und die Spielwelt fällt auch die Grafik von *TESO* aus. Nicht an jeder Ecke hübsch, nicht so bunt wie in anderen Genrevertretern und in Städten auch mal etwas steril, aber insgesamt sehr gelungen. Besonders gut sind den Entwicklern die Licht, Schatten- und Zaubereffekte gelungen, ebenfalls mit kleinen Abstrichen. Was viele Spieler besonders freuen wird: Man braucht nicht zwingend einen aktuellen High-End-Rechner, um *TESO* mit vielen Grafikdetails flüssig zu spielen. Nur in PvP-Gefechten mit vielen Spielern kommt es zu Ruckler, die aber auch verbindungsabhängig sind.

Ein Sonderlob hat Bethesda für die sehr gute deutsche Übersetzung von *The Elder Scrolls Online* und die erstklassige Synchro verdient. Für alle NPCs, mit denen ihr sprechen könnt, wurden passende deutsche Sprecher gefunden.

PvP-Schlachten mit Luft nach oben

Wer vorhat, sich im riesigen PvP-Gebiet Cyrodiil mit den Spielern anderer Fraktionen zu messen, kommt auf lange Sicht nicht ohne kampfstarke Freunde oder gar eine Gilde im Rücken aus. Unsere ersten zaghaften Gehversuche dort machten dies sehr deutlich. Dabei beginnt alles gemächlich. Über ein paar simple Quests erlernen wir, worauf es in PvP-Kämpfen ankommt und wie man die zahlreichen verfügbaren Belagerungsinstrumente verwendet. Als wir uns danach in ein umkämpftes Gebiet wagen, dauert es nicht lange, bis wir gewaltig auf die Mütze bekommen. Wer hier allein unterwegs ist, wird schnell zum Freiwild für Spieler der anderen Fraktionen. Ab Level 10 dürft ihr euch nach Cyrodiil wagen. Ein Buff sorgt dafür, dass die Attribute alle Spieler in dieser Zone auf Level-50-Niveau gebracht werden, um für einigermaßen ausgeglichene Verhältnisse zu sorgen. Höherlevelige Spieler haben durch ihre deutlich bessere Ausrüstung dennoch klare Vorteile. Richtig interessant werden die PvP-Kämpfe daher erst dann, wenn sich ganze Gilden voll mit Spielern auf Höchststufe bekriegen.

FAKTEN



GENRE:
Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:
Zenimax Online
PUBLISHER:
Bethesda
TERMIN:
4. April 2014

- Online-Rollenspiel mit Abo-Modell (monatlicher Beitrag zwischen 11 und 13 Euro abhängig von der Laufzeit des Abonnements)
- Drei spielbare Fraktionen
- Komplexes Handwerkssystem
- Aufwendige Spieler-gegen-Spieler-Schlachten mit Belagerungswaffen
- Erscheint auch für PS4 und Xbox One

„Mehr *Skyrim* als *WoW* und daher eine erfrischende Abwechslung"

Wolfgang Fischer

WAS HABEN WIR GESPIELT? Zusammen mit den Kollegen unserer Schwestermagazine *Buffed* und *MMORE* haben wir mehrere Hundert Stunden in der Beta und dem fertigen Spiel verbracht.

PRO & KONTRA

- ➕ Guter Mix aus *Elder Scrolls*-Solospielgefühl und typischem Online-RPG
- ➕ Motivierendes Learning-by-Doing-Skillsystem
- ➕ Herrlich detaillierter Charakter-Editor
- ➕ PvP-Kämpfe mit Belagerungswaffen und Langzeitmotivation
- ➕ Große Questgebiete, in denen es enorm viel zu entdecken gibt
- ➕ Weitestgehend bugfreier Start ohne Login-Probleme
- ➖ Ungenügende Tutorials und fehlende Benutzerführung
- ➖ Unnötig komplizierte Handwerksberufe, kein Auktionshaus
- ➖ Umständliche Menüs und Bildschirmanzeigen

WERTUNGSTENDENZ 0  82-88 100

The Elder Scrolls Online ist kein weiterer seelenloser *World of Warcraft*-Klon und auch kein geistloses Fernostgekloppe, sondern der ambitionierte Versuch, das typische Spielgefühl der Solo-Abenteuer mit einer glaubwürdigen Online-Welt zu verbinden. Das ist den Entwicklern gelungen: *TESO* hat Charakter und entwicklelt eine Eigendynamik beim Leveln, der man sich nach einer gewissen Eingewöhnungszeit nur schwer entziehen kann. Und das obwohl der Titel viele Ecken und Kanten hat, an denen man sich stören könnte. Ob das fertige Spiel in dieser Form ausreicht, um die *Elder Scrolls*-Anhänger und Online-RPG-Fans über mehrere Monate bei der Stange zu halten, lässt sich anhand unserer Spieleindrücke in den ersten 40 Stunden noch nicht sagen. Ein wichtiger Baustein dafür ist der umfangreiche PvP-Modus, der sein Potenzial erst richtig entfalten kann, wenn genügend Spieler aller Fraktionen in Gilden organisiert sind.

Rotschopf Aurora ist die Heldin des Abenteuers. Auf ihrer Reise durch Lemuria schließen sich ihr aber zahlreiche andere Figuren an.

Die Kämpfe gegen Bosse machen Laune, sie ähneln einander aber ziemlich stark.

WARUM KEIN TEST?

Die PC-Fassung von *Child of Light* schaffte es bis Redaktionsschluss nicht auf unsere Test-Rechner. Die baugleiche PS4-Version konnten wir hingegen durchspielen, aus ihr stammen auch die Screenshots.

AUF PCGAMES.DE findet ihr bis zum Release des Spiels einen Test mit finaler Wertung, der auch auf die Besonderheiten der PC-Fassung eingeht.

Child of Light

Von: Lukas Schmid

Ubisoft will die *Rayman*-Engine nicht verkommen lassen und schickt *Child of Light* ins Rennen. Kann das malerische RPG überzeugen?

Was macht man, wenn man eine Engine wie jene für *Rayman Legends* kreiert und noch etwas Zeit übrig hat? Anscheinend setzt man sich hin und entwickelt ein charmantes und bildhübsches 2D-Rollenspiel wie *Child of Light*. Tatsächlich teilen sich die beiden eigentlich grundverschiedenen Spiele zahlreiche Elemente: Die Animationen der Figuren wirken vertraut und Items sind wie bei *Rayman* hinter Gegenständen verborgen, die nur auf den ersten Blick massiv erscheinen. Auch die Energie- und Magiekugeln schweben auf genau dieselbe Art und Weise durch die Luft wie in *Legends*. Abseits dieser Gemeinsamkeiten ist *Child of Light* jedoch ein völlig eigenständiges Abenteuer, das durch eine einmalige Atmosphäre und die wunderschöne Grafik besticht.

Weltenbummler

Die Handlung versetzt uns in Gestalt des kleinen Mädchens Aurora in das Fantasy-Reich Lemuria. Der realen Welt entrissen, macht sie sich auf, um den Weg nach Hause und zurück zu ihrem Vater zu finden. Aus dieser simplen Ausgangslage entwickelt sich eine spannende Story mit zahlreichen überraschenden Wendungen und emotionalen Momenten. Diese Qualität ist nicht zuletzt auf die sympathischen Figuren rund um Aurora zurückzuführen, die sie im Verlauf der Story trifft und die sich allesamt aus unterschiedlichen Motiven ihrer Party anschließen. Einige wenige Sequenzen sind dabei in deutscher Sprache vertont, der Großteil der Geschichte wird jedoch in Textform übermittelt. Abseits der etwas grob gezeichneten Figurenbilder während der Dialoge tut dies der Stimmung aber keinen Abbruch.


Auf ihrem Weg trifft Aurora zahlreiche Figuren, die sich ihr anschließen und sie auf der Reise begleiten.


2D heißt nicht, dass es wenig zu entdecken gibt – an allen Ecken und Enden finden wir Kisten und Items.

DAS KAMPFSYSTEM

Anspruchsvoll sind die Kämpfe von *Child of Light* zwar nicht, Spaß machen sie aber trotzdem.

Das Kampfsystem von *Child of Light* läuft klassisch rundenbasiert ab. Die zwei teilnehmenden Kämpfer können wir jederzeit gegen andere Party-Mitglieder austauschen. Aktionen wie Angriff, Verteidigung und Magie wählen wir aus einem übersichtlichen Kreismenü aus.



Sobald ein Icon die rote Anzeige erreicht hat, stoppt das Geschehen und bietet Zeit zur Auswahl der Aktion.

▲ Unser blauer Kumpan Igniculus begleitet uns nicht nur bei der Erforschung der Welt, sondern steht uns auch im Kampf zur Verfügung. Er kann die Figuren heilen, Feinde verlangsamen und die Umgebung nach Energie durchforsten – allerdings steht ihm nur eine begrenzte Menge an Energie zur Verfügung.

◀ Mithilfe dieser Leiste müssen wir im Kampf sorgfältig planen: Sobald eines der Icons den roten Bereich erreicht, kann beispielsweise ein Angriff ausgeführt oder ein Item verwendet werden. Die Aktion nimmt die entsprechende Zeitspanne in Anspruch. Anschließend leert sich die Leiste wieder.

Viel zu entdecken

Gemeinsam reist die bunte Truppe durch eine malerisch gestaltete Welt. Kaum ein Abschnitt des Spiels gleicht dem anderen, die handgezeichneten Hintergründe sprühen nur so vor Charme. Schon früh im Spiel erhalten wir die Fähigkeit, frei durch die Gebiete zu fliegen und diese nach versteckten Schatzkisten – sogenannten Collectibles – zu durchforsten, die uns mehr über die Hintergründe der Story verraten. Auch Items zur Verbesserung der Status-Werte sind überall versteckt.

Neben diesen Items steht uns ein sehr spartanisch aufgebautes Crafting-System zur Verfügung, in dem wir Kristalle mit verschiedenen Effekten miteinander kombinieren und unsere Ausrüstung dadurch verbessern können. Auf das eigentliche Aufleveln, welches klassisch auf Basis von XP-Punkten basiert, haben wir keinen Einfluss; welche Werte wann verbessert werden, gibt das Spiel vor. Für jeden Levelaufstieg erhalten wir jedoch einen Fertigkeiten-Punkt, den wir anschließend in einen Skill-Tree investieren können.

Simples Spielprinzip

Ebenfalls etwas simpel geraten ist das rundenbasierte Kampfsystem, bei dem stets zwei unserer Mitstreiter auf einmal in die Schlacht ziehen: Jede Aktion benötigt eine andere Zeitspanne auf der Leiste am unteren Bildschirmrand, die sich anschließend erst wieder füllen muss. Wir müssen also zum Beispiel abwägen, ob wir lieber schnell, aber schwach, oder langsam und dafür stark angreifen. Das Prinzip funktioniert, die Gefechte sind aber durch die Bank sehr, sehr einfach geraten – inklusive der einander im Aufbau sehr ähnelnden Bosskämpfe. Hier müssen wir stets zuerst den zwei Helferlein des Obermotzes auf die Birne hauen, bevor wir dem Fiesling selbst Saures geben. Jedoch: Man merkt dem Spiel an, dass es nicht den Anspruch an sich stellt, ein komplexes Spielerlebnis zu bieten. Stattdessen wird ganz bewusst auf Zugänglichkeit und die Vermittlung einer ansprechenden Atmosphäre gesetzt und unter diesen Gesichtspunkten betrachtet macht *Child of Light* alles richtig.

FAKTEN



GENRE:
Rollenspiel
ENTWICKLER:
Ubisoft Montreal
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
30. April 2014

- Handgezeichnetes 2D-Rollenspiel
- Rundenbasiertes Kampfsystem
- Wenige, deutsch vertonte Zwischensequenzen; zumeist nur (sich reimende!) Dialoge in Textform
- Spielzeit: 10 bis 15 Stunden
- Preis: € 15 (Download-Code, z. B. via Steam) / Deluxe-Edition: € 20 (u. a. mit Poster und Artbook)

„Ein bildhübsches Rollenspiel-Abenteuer mit massenweise Charme." *Lukas Schmid**

WAS HABEN WIR GESPIELT? Auf der Playstation 4 haben wir das Spiel direkt bis nach dem letzten Endgegner gezockt – dann stürzte unsere Konsole kurz vor dem Abspann ab und der Spielstand war unwiederbringlich hinüber. Tja …

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Grandiose, melancholische Atmosphäre
- ➕ Malerische Grafik mit handgezeichneten Hintergründen, die an ein interaktives Bilderbuch erinnert
- ➕ Vergleichsweise lange Spielzeit – je nach Herangehensweise dauert's zwischen zehn und 15 Stunden
- ➕ Emotionale Geschichte, die einige unerwartete Wendungen bietet
- ➖ Sehr simples Spielprinzip, das erfahrene Rollenspieler tendenziell unterfordert
- ➖ Eintönige Bosskämpfe, die immer nach genau demselben Schema ablaufen

WERTUNGSTENDENZ 0 **82-86** 100

Child of Light ist sicher nicht das anspruchsvollste Rollenspiel aller Zeiten: Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad habe ich ein einziges Mal den Game-Over-Screen gesehen, und das aus purer Schusseligkeit meinerseits. Allerdings war ein tiefgründiges Spielsystem eindeutig nicht der Anspruch der Entwickler und die Kämpfe sowie die Erkundung der Spielwelt machen auch so viel Spaß. Zudem ist die Atmosphäre einfach einmalig, und in Verbindung mit der emotional bewegenden Geschichte sowie der malerisch gezeichneten Grafik kommt man aus dem verklärten Grinsen gar nicht mehr heraus. Auf dem PC erwarte ich mir prinzipiell dasselbe Spielerlebnis und dieselbe grafische Qualität wie auf der Playstation 4. Mit angeschlossenem Gamepad dürfte sich auch die Steuerung nicht großartig unterscheiden.

* Lukas Schmid ist Volontär bei XBG, PlayBlu und N-ZONE.

Wenn Vulcan dem Dämon in seinem Geist nachgibt, verändert sich sein Äußeres – hier zu sehen an kleinen Hörnern und der brennenden Schulter.

WARUM KEIN TEST?

Wir spielten die PC-Fassung komplett durch und erstellten damit alle Bilder auf diesen Seiten. Die Fassung war aber noch nicht 100%ig final, beispielsweise wollten die Entwickler bis zum Release noch etwas am Balancing feilen. Darum verzichten wir vorerst noch auf eine genaue Wertung.

AUF PCGAMES.DE liefern wir ab 9. Mai die abschließende Beurteilung auf unserer Website nach.

Da Vulcan keine Ausweichrolle beherrscht, laufen die wenigen Bosskämpfe meist zäh und schwierig ab – ohne Heiltränke geht gar nichts.

Bound by Flame

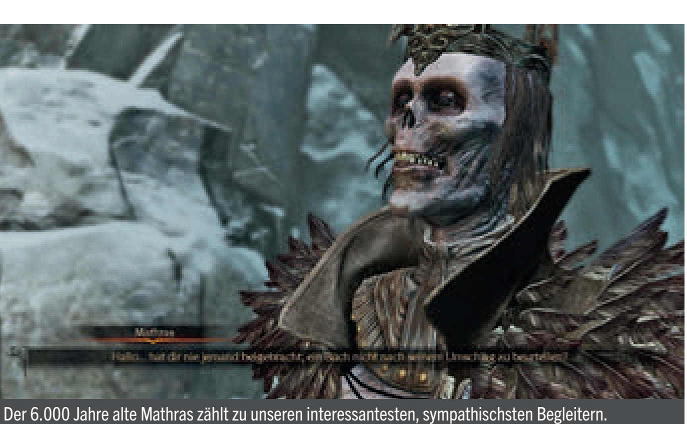
Von: Felix Schütz

Der Dämon steckt im Helden und der Teufel im Detail: *Bound by Flame* enttäuscht trotz guter Ansätze.

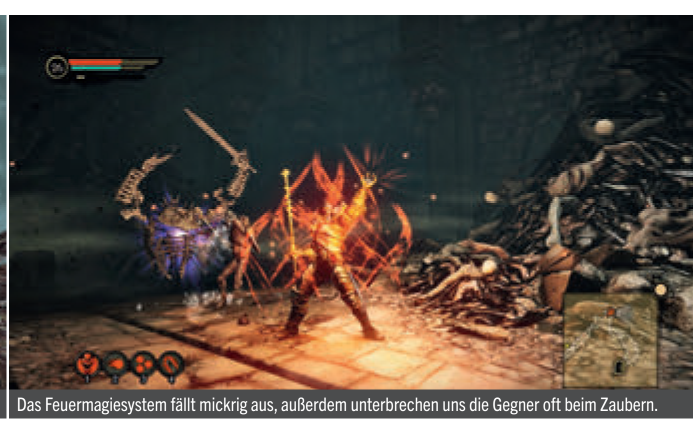
Nein, mit Meisterwerken ist Spiders bislang nicht aufgefallen. Zuletzt lieferte das französische Team nur das mittelmäßige *Mars: War Logs* ab, davor hatte es noch an *Of Orcs and Men* mitgearbeitet. *Bound by Flame* soll nun endlich den großen Durchbruch für Spiders bedeuten, das merkt man auch am selbstbewussten Preis: Für 40 Euro muss sich das Rollenspiel mit den Größen des Genres messen – und macht dabei keine gute Figur.

Vom Dämon besessen

Bound by Flame liefert Fantasy aus dem Klischeebaukasten: Auf der einen Seite die guten Menschen und Elfen, auf der anderen die böse Untotenarmee, die alles Leben auslöschen will. Wir schlüpfen in die Haut des pflichtbewussten Söldners Vulcan, wahlweise männlich oder weiblich. Unser erster Auftrag: Wir sollen einige Magier beschützen, während sie ein unheimliches Ritual vollziehen. Natürlich geht dabei alles fürchterlich schief und ein Dämon fährt in den Geist unseres Helden. Ein Glücksgriff, wie sich später zeigt, denn der ungebetene Passagier sorgt für die interessanteste Seite des Spiels: Hin und wieder meldet er sich in Vulcans Gedanken zu Wort und versucht ihn zu überreden, sich seinem dämonischen Einfluss hinzugeben. Wenn Vulcan das zulässt, wachsen ihm bald lustige Hörnchen aus der Stirn und seine Stimme wird bedrohlich tief. Auch spielerisch wirkt sich



Der 6.000 Jahre alte Mathras zählt zu unseren interessantesten, sympathischsten Begleitern.



Das Feuermagiesystem fällt mickrig aus, außerdem unterbrechen uns die Gegner oft beim Zaubern.

Schnellzugriff: Die Quickslot-Leiste bietet auf den ersten Blick nur Platz für die Tasten 1 bis 4. In einem Kreismenü darf man aber noch weitere Tasten belegen, etwa mit Heiltränken, Feuerzaubern, Fallen oder Vulcans Armbrust – der einzigen Fernkampfwaffe im Spiel.

Unterstützung: Vulcan kann stets einen KI-gesteuerten Begleiter mitnehmen, der Rest wartet brav im Lager. Die Kameraden helfen mit Zaubern und Waffeneinsatz, halten aber nicht viel aus. Schade: Unsere Begleiter dürfen wir weder ausrüsten noch hochleveln.

Tricks: Tritte sind die einzige Spezialattacke im Schwere-Waffen-Kampfstil. Damit bringen wir leichte Gegner aus der Balance.

Feinde treten fast immer in kleinen Gruppen auf und respawnen bereits nach kurzer Weile. Leider gibt's nur wenig Gegnertypen.

das aus: Je nach Dämonen-Einfluss gewinnt Vulcan bestimmte Boni, etwa zusätzliches Mana, muss dafür aber auch Nachteile in Kauf nehmen. Außerdem sorgen manche Entscheidungen dafür, dass die Geschichte leicht anders verläuft. Dadurch bietet *Bound by Flame* sogar etwas Wiederspielwert – sofern man denn gewillt ist, die öde Story nochmal zu erleben.

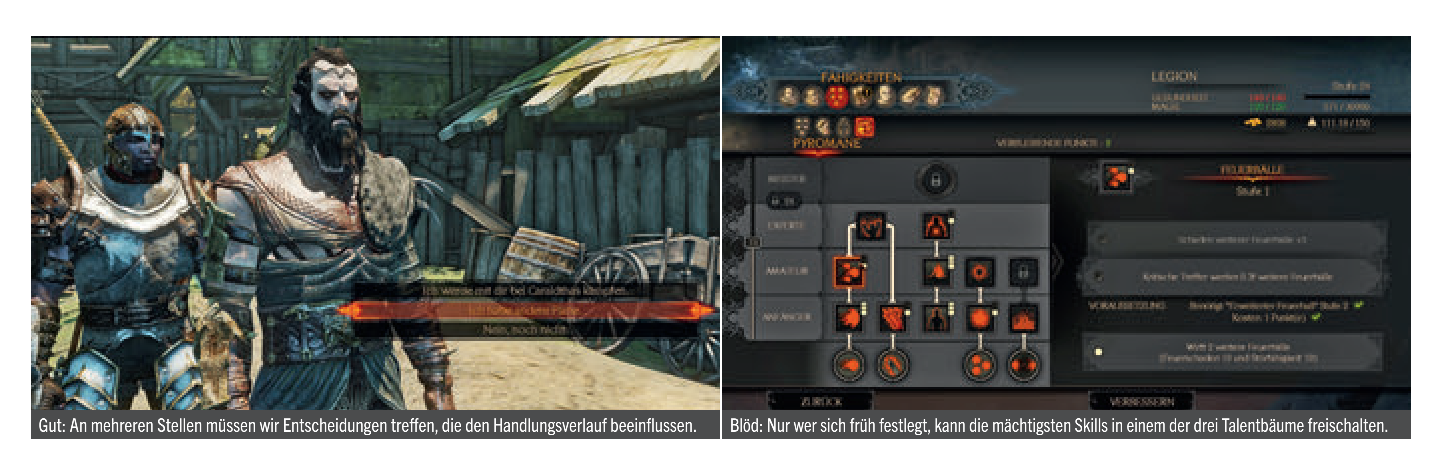
Müder Plot trotz netter Begleiter

Die Handlung erstreckt sich über 15 bis 20 Stunden und ist so holprig erzählt, dass man nie wirklich mitfiebert. Spannungsarme Cutscenes, lieblose Musikuntermalung und deutsche Dialoge, die oft abgelesen und träge klingen, trennen das Spiel meilenweit von Kalibern wie *Dragon Age*. Selbst dramatische Ereignisse werden nur kurz erwähnt oder gleich gar nicht gezeigt– ein Jammer, da der Spieler ständig vorgehalten bekommt, das Schicksal aller lebenden Völker liege in seinen Händen. Warum bekommt man diese Verantwortung nicht auch mal ab und an zu sehen?

Dabei gäbe es reichlich erzählerisches Potenzial! Im Spielverlauf trifft man nämlich auf interessante Begleiter: Da lernen wir etwa die offenherzige Zauberin Edwen kennen, die zwar nicht ihre dralle Oberweite, dafür aber ein paar dunkle Geheimnisse vor uns verbirgt. Später treffen wir auch den unsterblichen Mathras, ein gut gelaunter Typ, der seit 6.000 Jahren vor sich hingammelt und uns mit wüsten Frauengeschichten die Zeit vertreibt. Doch leider verschenken die Entwickler selbst bei solchen Figuren viele Möglichkeiten: Romanzen oder Streitereien gibt es nicht und Reaktionen auf frühere Entscheidungen bekommen wir nur selten zu hören. Stattdessen stehen unsere Begleiter so wie alle anderen NPCs stumm in der Gegend rum und warten darauf, dass wir einen von ihnen für unsere Gruppe auswählen. Überhaupt wirkt die Spieltwelt zu keinem Zeitpunkt lebendig: Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen zwar für optische Abwechslung, aber nicht für mehr Dynamik, da NPCs keine Tagesabläufe haben und keinerlei Tätigkeiten nachgehen.

Leblose Spielwelt

Auch das Leveldesign enttäuscht: Nach dem kurzen Tutorial verbringen wir viel Spielzeit damit, irgendeinen Sumpf mitsamt nahe gelegenem Dorf zu erkunden – zwar ein stimmungsvolles, aber auch eintöniges Setting voll immergleicher Monster. Zumindest gibt's hier aber genügend Schätze und Quests zu entdecken, sodass



Gut: An mehreren Stellen müssen wir Entscheidungen treffen, die den Handlungsverlauf beeinflussen.

Blöd: Nur wer sich früh festlegt, kann die mächtigsten Skills in einem der drei Talentbäume freischalten.

unsere Motivation anfangs geweckt ist. Dieser Eindruck vergeht in der zweiten Spielhälfte, wenn wir eine zugefrorene Einöde bereisen, in der es außer Zombies, Geröll und Eisbrocken einfach nichts Spannendes zu sehen gibt. Nach einem ebenso tristen Abstecher in eine mausetote Elfenstadt erreichen wir schließlich eine erschreckend lieblos gestaltete Festung, für die sich die Leveldesigner nicht mehr einfallen ließen, als uns immer wieder die gleichen Gegnergruppen vor die Füße zu spawnen. Gegen Spielende lässt dann auch die Qualität der Nebenquests kräftig nach, was schade ist, da wir in den Stunden zuvor durchaus interessante Aufträge erlebt haben: Da sollen wir etwa einen Zombie-Soldaten per Gedankenkraft verhören, einen Verräter in unseren Reihen entlarven oder entscheiden, ob wir eine gefährliche Hexe aus ihrem unmenschlichen Gefängnis befreien. Solche Momente zählen zu den Highlights des Spiels und trösten etwas über die schwache Kulisse hinweg.

Zähe Kämpfe

Gut gemeint, aber spielerisch sinnlos: In manchen Situationen können wir uns an Gegner heranschleichen, um so einen ersten, kritischen Treffer anzubringen. Das bringt herzlich wenig, da Feinde ohnehin nur in Gruppen auftreten und man in jedem Fall in einen Kampf verwickelt wird. Vulcan zieht immer mit einem KI-gesteuerten Begleiter in die Schlacht, der aber keine große Hilfe ist: Schon auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade hauen die Monster und Zombies dermaßen stark zu, dass unsere Kumpels schnell am Boden liegen. Selbst auf der leichtesten Stufe sind wir ständig mit Blocken und Ausweichen beschäftigt, weil uns die Feinde sonst mit wenigen Treffern umhauen. Wenn wir dann mal selbst zuschlagen, machen die Nahkämpfe anfangs durchaus Spaß, denn unsere Manöver mit Schwert, Axt und Dolchen sind fein animiert. Leider gibt's aber kaum Spezialattacken und auch an Waffentypen haben die Entwickler gespart – je länger man spielt, desto eintöniger werden die Gefechte. Da rettet auch unsere dämonische Flammenmagie nicht viel: Die dürren Feuerbällchen, die wir so verschießen, hauen gegen Spielende keinen müden Zombie mehr um. Aber: Die Entwickler haben uns versichert, dass unsere unfertige Spielversion noch nicht perfekt ausbalanciert ist – gut möglich, dass das finale Spiel noch etwas fairer und flotter wird!

Am Charaktersystem dürfte sich jedoch nicht mehr viel ändern: Für Levelaufstiege gibt's Upgrade-Punkte, die wir in drei kleine Talentbäume verteilen. Das ist anfangs spaßig, wird zum Ende hin aber zäh: Wer sich anfangs verskillt, hat später deutlich schlechtere Karten im Kampf. Da hilft auch das umständliche Crafting-System kaum weiter, durch das wir die vielen gesockelten Waffen und Rüstungen aufmotzen, die wir im Spielverlauf finden: Die besseren Statuswerte, die wir dadurch erzielen, fallen so gering aus, dass wir im Eifer des Gefechts wenig davon bemerken. Doch am Ende ist das ohnehin egal – selbst ein brillantes Handwerks-System hätte *Bound by Flame* nicht mehr zu einem guten Spiel gemacht.


Nix zu entdecken: In der zweiten Spielhälfte sind wir in einer kleinen, öden Eisregion unterwegs.


Nur Vulcan dürfen wir mit neuer Rüstung einkleiden, von der wir aber immerhin reichlich finden.

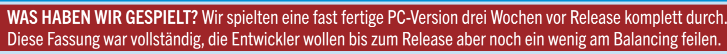

Da können die Animationen noch so hübsch sein: Die Kämpfe im Sumpfgebiet werden schnell eintönig.

FAKTEN



GENRE:
Rollenspiel
ENTWICKLER:
Spiders
PUBLISHER:
Focus Home
TERMIN:
9. Mai 2014

- Story lässt sich an manchen Stellen durch Entscheidungen beeinflussen
- Actionbetonte Kämpfe
- Komplett in Deutsch
- Ein fester KI-Begleiter im Kampf
- Drei Talentbäume
- 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- Muss über Steam aktiviert werden



„Fängt mäßig an und wird zum Ende hin immer langweiliger."

Felix Schütz

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten eine fast fertige PC-Version drei Wochen vor Release komplett durch. Diese Fassung war vollständig, die Entwickler wollen bis zum Release aber noch ein wenig am Balancing feilen.

- ➕ Nette Grundidee: Ein vom Dämon besessener Held
- ➕ Etwas Wiederspielwert durch Quest-Entscheidungen
- ➕ Ein paar hübsche Texturen und gute Kampfanimationen
- ➕ Einige interessante Nebenfiguren und nette Nebenquests
- ➖ Öde Handlung, die undramatisch präsentiert wird
- ➖ Vor allem im späteren Spielverlauf arg langweilige Levels
- ➖ Auf Dauer anstrengende Kämpfe, ödes Magie-System
- ➖ Liebloser Soundtrack und durchwachsene deutsche Vertonung, viele Dialoge klingen zäh und abgelesen
- ➖ Umständliches Crafting, uninspirierte Talentbäume
- ➖ Liebloses Design aus der Fantasy-Klischeekiste
- ➖ Tonnenweise verschenktes Potenzial

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Egal ob *Divinity 2*, *Venetica* oder *Of Orcs and Men* – es gibt reichlich B-Rollenspiele, die zwar nicht zu den Größen des Genres zählen, mir aber trotzdem viel Spaß gemacht haben. *Bound by Flame* fällt leider nicht in diese Kategorie, dazu ist es zu drittklassig: Von der mauen Story über die öden Levels bis hin zu den schnarchig vertonten Dialogen verliert das Spiel so schnell an Atmosphäre, dass davon schon ab der Hälfte kaum noch etwas übrig ist. Zwar haben mich die Kämpfe anfangs noch unterhalten, doch nach einer Weile verkommen auch sie zur stumpfen Klickübung. Mit tut's leid um die guten Ansätze, etwa die sympathischen Begleiter, die solide Optik oder manch gelungene Nebenquest. Doch all das genügt am Ende nicht: Selbst wenn die Entwickler das Balancing noch hinbekommen, sollten Rollenspielfans ihre Erwartungen kräftig drosseln – oder die 40 Euro einfach woanders investieren.

DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS

UND

LARA - DER DEUTSCHE GAMES AWARD

VERLEIHUNG AM

15.05.2014
IN MÜNCHEN

Veranstalter
von LARA – Der Deutsche Games Award

Entertainment Media

Veranstalter
der Preisverleihung

BOSL Eventagentur Ideen bewegen.

Ausrichter des
Deutschen Computerspielpreises









Förderer
der Preisverleihung



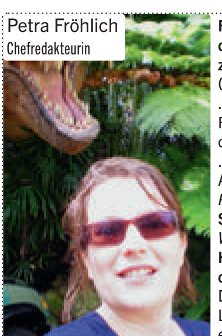




TEST 05/14

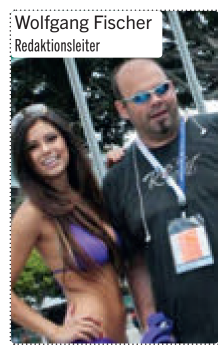
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Freut sich spätestens nach dem Meisterwerke-Artikel zu *Rollercoaster Tycoon* (siehe Seite 106) …
… auf die diesjährige Freizeitpark-Saison (links der Zustand nach einer … äh … feuchtfröhlichen Abfahrt in einer *Jurassic Park*-Wasserbahn).
Spielt als Nächstes:
Watch Dogs
Holt schon mal die Fähnchen aus dem Keller:
DFB-Pokal, dann Champions League, dann WM – das wird ein heißer Fußball-Sommer!

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



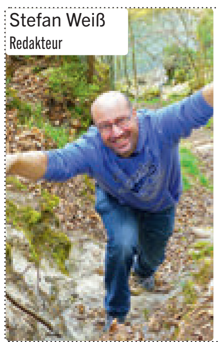
Kramte ein wenig:
in seinem Bilderarchiv und fand dabei dieses herrliche Foto von der E3 2011. Zu dumm, dass es mit der Messe in Los Angeles in diesem Jahr nicht klappt. Dafür geht es dann nach Jahren wieder mal nach Köln auf die Gamescom.
Zuletzt gespielt:
The Elder Scrolls Online, zu viel *Hearthstone*, noch mehr *Diablo 3* und aus Nostalgiegründen *Resident Evil 2* auf der guten alten Playstation.

Felix Schütz
Redakteur



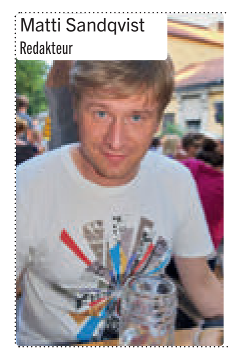
Zuletzt durchgespielt:
Diablo 3: Reaper of Souls, *Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition*, *Bioshock Infinite: Burial at Sea*, *Bound by Flame*, *Resident Evil 4 HD* und meine Highlights: *Sorcery!* (Android) und *Out There* (Android)
Außerdem gespielt:
Grim Dawn, *Child of Light*, *God of Light* (Android)
Verzweifelt endgültig:
am Fürther Wohnungsmarkt. Gute Lage, ruhig plus netter Balkon? Dafür müsste ich glatt 'ne Bank ausrauben.

Stefan Weiß
Redakteur



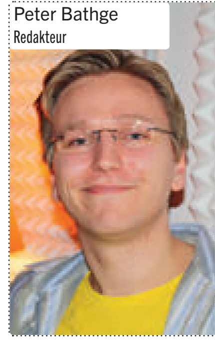
Nahm Fechtunterricht:
jedenfalls virtuell. Beim Studiobesuch zu *Kingdom Come: Deliverance* durfte er sich davon überzeugen, dass Schwertkämpfe in Egoperspektive Spaß machen.
Nutzte die schönen Tage:
um mit GPS-Gerät bewaffnet weitere Geocaching-Dosen aufzustöbern.
Erkundet in aller Ruhe:
die schön gestaltete Spielwelt Tamriel in *The Elder Scrolls Online* und wundert sich, dass so viele Spieler da einfach durchhecheln.

Matti Sandqvist
Redakteur



Freut sich:
über das schöne Biergarten-Wetter der letzten Tage.
Hat trotzdem auch viel Zeit mit Spielen verbracht:
South Park: Stab der Wahrheit, *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *Total War: Rome 2 – Hannibal at the Gates* und die restlichen Mini-DLCs von *Borderlands 2*
Macht im Mai Urlaub:
in Finnland. Hoffentlich scheint dann auch mal die Sonne in Helsinki – eine frierende Freundin wäre keine optimale Begleitung.

Peter Bathge
Redakteur



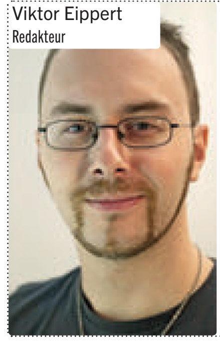
Ist mächtig zufrieden:
mit seiner neuen Wohnung. So viel Platz, so zentral gelegen, so schön ruhig!
Hat entnervt aufgegeben:
den Versuch, *Dark Souls 2* durchzuspielen. Zu viel Frust.
Spielte lieber:
den Weltraum-Shooter *Eterium*, die neuesten Episoden von Telltales *The Walking Dead* und *The Wolf Among Us* sowie immer noch *Titanfall* und *Thief*.
Verspürt Vorfreude:
beim Gedanken an den bevorstehenden E3-Trip.

Marc Brehme
Redakteur



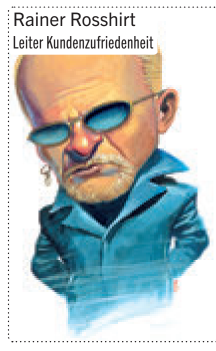
Spielte:
Stadtführer für Stefan und zeigte ihm die schönsten Ecken von Weimar, Europas Kulturhauptstadt 1999.
War danach lange gefesselt:
von einer fiesen Superbronchitis – und zwar ans Bett. Und obendrein viel zu heftig, um wenigstens ein wenig zocken zu können. Sauerei!
Hat nun endlich:
wieder ein Fahrrad. Und nach zig Jahren Radel-Abstinenz dann sicher bald auch Schmerzen am Allerwertesten.

Viktor Eippert
Redakteur



Freut sich unbändig auf:
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. Ich bin schon sehr gespannt, wie stark sich das Spielgefühl in *Beyond Earth* von den historischen *Civs* unterscheiden wird. Auf dem Papier klingt das alles auf jeden Fall schon spannend.
Spielt(e):
Wie üblich viel *Civ 5*, schon deutlich weniger *Hearthstone*, dank *Reaper of Souls* wieder *Diablo 3*, *Mercenary Kings*, *Demon Gaze* (PS Vita) und weitere.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



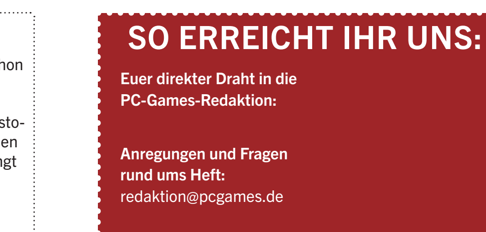
Ärgert sich:
Weil sein Tablet-Wechsel von iOS zu Android nicht annähernd so problemlos ablief wie erwartet.
Wundert sich:
Dass er sich die kindliche Naivität bewahren konnte, um anzunehmen, dass ein Wechsel nur halb so schlimm sein könnte.
Ängstigt sich:
Weil die letzten zwei Jahre so schnell vergingen und schon wieder ein Termin beim Herrn vom TÜV unumgänglich ist.

Sascha Lohmüller
Redakteur



Zockt aktuell:
Gar nix, da er die fixe Idee hatte, doch auch mal einen *FM 13*-Datensatz editieren zu können. Adieu, Freizeit.
Spielt dann doch:
FIFA WM 2014 und *The Elder Scrolls Online* wollen ja dann doch irgendwann angeschaut werden. Warum also nicht jetzt?
Hört:
Killer be Killed – nette Super Group aus Soulfly-, Mastodon-, The-Dillinger-Escape-Plan und The-Mars-Volta-Mitgliedern. Fetzt.

SO ERREICHT IHR UNS:



Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

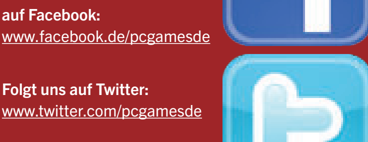
Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DARK SOULS 2

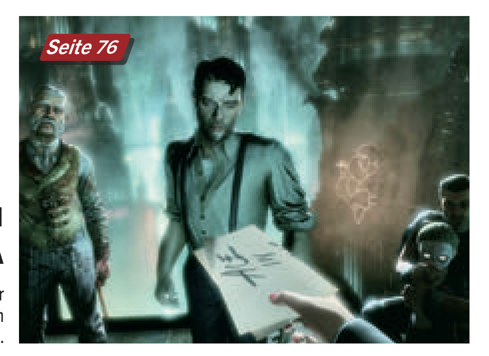


Mit motivierenden Kämpfen und erbarmungslosem Anspruch hat *Dark Souls* schon jetzt ein Stück Videospielgeschichte geschrieben. Der zweite Teil kann seinen gefürchteten Vorgänger sogar noch übertreffen und auch die PC-Umsetzung ist diesmal gelungen – dafür gibt's unsere verdiente Top-Wertung.

ROLLENSPIEL
DIABLO 3: REAPER OF SOULS



Blizzard kann es also doch noch: *Reaper of Souls* macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es schon bei seinem Release hätte sein sollen. Auch wenn das Add-on nur wenig neue Inhalte liefert, sorgen wichtige Änderungen dafür, dass die Beutejagd wieder so richtig Spaß macht.



ACTION
BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA

Das letzte *Bioshock*-Abenteuer von Irrational Games führt die Spieler zurück unter den Meeresspiegel: In der Download-Erweiterung *Burial at Sea* lernen wir Rapture von einer anderen Seite kennen und erleben dabei eine faszinierende Geschichte.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

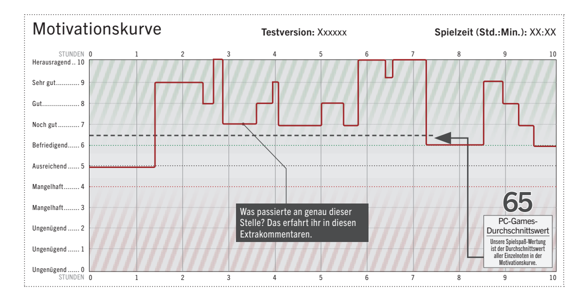
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 86.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren

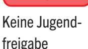


Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren




Keine Jugendfreigabe

Das Dorf Majula dient als Rückzugsort, wo ihr Waffen verbessern und euch aufstufen könnt.

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 05/2014 92

Dark Souls 2

Von: Marco Cabibbo

Das Warten ist vorüber: Hat From Software aus seinen Fehlern gelernt und liefert dieses Mal einen guten PC-Port ab?

Aus Erfahrung lernt man: Mit der *King's Field*-Serie legte der japanische Entwickler From Software vor rund 20 Jahren den Grundstein für das PS3-Spiel *Demon's Souls*, das erst 2007 in Erscheinung treten sollte. Ob nun die kniffligen Auseinandersetzungen mit morbiden Gegnern oder das Erkunden von kryptischen, mit Fallen gespickten Verliesen – vieles, was in der vierteiligen Reihe eingeführt worden ist, findet sich auch in der *Souls*-Serie wieder. Dabei hätte es das für seinen hohen Schwierigkeitsgrad bekannte Rollenspiel fast gar nicht in den Westen geschafft. Nur aufgrund von Anfragen vieler Fans und Importeure willigte Publisher Bandai Namco ein, *Demon's Souls* nach Amerika und Europa zu bringen. Eine kluge Entscheidung, denn sowohl *Demon's Souls* als auch *Dark Souls* räumten nicht nur wertungstechnisch ab, sie erwiesen sich auch als kommerziell erfolgreiche Kassenschlager. Weniger von Erfolg gekrönt war allerdings die PC-Umsetzung von *Dark Souls.*



Die neue Fackel ist bei dunklen Passagen, wie hier am Schrein von Amana, überaus hilfreich.

Schöner, besser, weiter

Die legte nämlich offen, dass From Software nicht gerade zur Speerspitze gehört, wenn es um grafische und technische Optimierung geht. Für *Dark Souls 2* gelobte man hier Besserung. Ein Versprechen, das eingehalten wurde: Schon in den ersten Spielminuten wird klar, dass erheblich mehr Zeit und Ressourcen in die Umsetzung geflossen sind, als es noch beim Vorgänger der Fall war. Stellt man die Konsolenversion direkt daneben, springen einem sofort die merklich schärferen Texturen und die höhere Spielgeschwindigkeit ins Auge, die dank konstanten 60 Frames stets gewährleistet ist. Wer das Spiel zuvor auf Playstation 3 oder Xbox 360 gezockt hat, wird sich hier ein wenig umstellen müssen, da das Timing nun so manches Mal anders ausfällt und die Gegner schneller als zuvor reagieren. Des Weiteren bietet die PC-Version spürbar kürzere Ladezeiten und schönere Lichteffekte. Ein grafisches Meisterwerk ist *Dark Souls 2* aber auf dem PC nicht geworden. Die Engine und die damit gestaltete Welt samt Charaktermodelle sind doch zu veraltet, um bei Grafik-Gourmets die Augenbrauen zu heben. Vor allem die Gebiete zu Spielbeginn (etwa der Wald der gefallenen Riesen oder das Erntetal) sehen aus, als hätte man sie noch

Diese grauen Nebelportalen führen zu Tutorial-Abschnitten. Gut für Anfänger!

aus *Demon's Souls* importiert und optisch kaum aufgewertet. Stilistisch interessant gestaltete Gebiete treten erst etliche Stunden später in Erscheinung. Bevor es aber überhaupt so weit kommt, steht in *Dark Souls 2* die Charaktererstellung an. Geschlecht, Name und Aussehen haben auf den Spielverlauf keinen Einfluss, wohl aber die Charakterklasse und davon gibt es insgesamt acht verschiedene.

Die Qual der (anfänglichen) Wahl

Krieger starten zum Beispiel mit einem nützlichen Schild ins Abenteuer, Banditen besitzen von Anfang an einen Kurzbogen, Bettler tragen überhaupt nichts bei sich, haben aber ausgeglichene Profilwerte, die eine Spezialisierung in jede Richtung erlauben. Zu großen Wert sollte man auf seine anfängliche Klasse ohnehin nicht legen: Die Richtung, in die man seinen Helden entwickelt, hängt stark davon ab, mit welcher Waffen- und Ausrüstungskombination man am besten klarkommt. Speere und Krummschwerter profitieren von einem hohen Geschicklichkeitswert, große Zweihänder und Äxte benötigen ein Mindestmaß an Stärke. Selbst Klassen-Kombinationen sind möglich und geben euch die Option, schwer gepanzerte Magier ins Feld zu schicken oder leichtfüßige Akrobaten, die zwei Hämmer schwingen. Theoretisch sind auch Alleskönner möglich, sofern man die von der Allgemeinheit festgelegte Level-Grenze von 120 überschreitet. Anders als noch im Vorgänger nimmt euch *Dark Souls 2* zu Beginn noch ein wenig an die Hand. Ein kleines Tutorial-Gebiet dient als Aufwärmübung, um die grundlegende Steuerung kennenzulernen, nämlich das Dorf Majula, das fortan als zentraler Ausgangspunkt eurer Reise dient, an den ihr immer wieder zurückkehrt, euren Helden samt Ausrüstung verbessert und NPCs trefft. Ist die Generalprobe dann mit der ersten, von Untoten bewachten Festungsanlage bestanden, entlässt einen *Dark Souls 2* in die spielerische Wildnis. Fortan müsst ihr durch vage Hinweise, Item-Beschreibungen und spärliche Dialoge selbst herausfinden, wohin es als Nächstes gehen soll. Hier besteht dann schnell die Gefahr, sich zu verlaufen und für Stunden nicht zu wissen, was eigentlich das Ziel ist. Da es auch keine Tagebuch-Funktion oder Ähnliches gibt, müsst ihr wichtige Details entweder im Kopf behalten oder aufschreiben. Das wirkt sich besonders dramatisch aus, wenn ihr länger pausiert habt.

Ähnlich viel Einarbeitungszeit verlangt das Kampfsystem von *Dark Souls 2*, das bei Neulingen vor allem eins voraussetzt: Geduld. Gehen anfängliche Zombies noch recht schnell ohne viel Gegenwehr zu Boden, sieht es bei dickeren Brocken oder gar Zwischenbossen ganz anders aus. Ein unüberlegtes Vorgehen zieht in den meis-



Magie ist in *Dark Souls 2* mächtig, doch kein Garant dafür, immer mit dem Sieg davonzukommen.



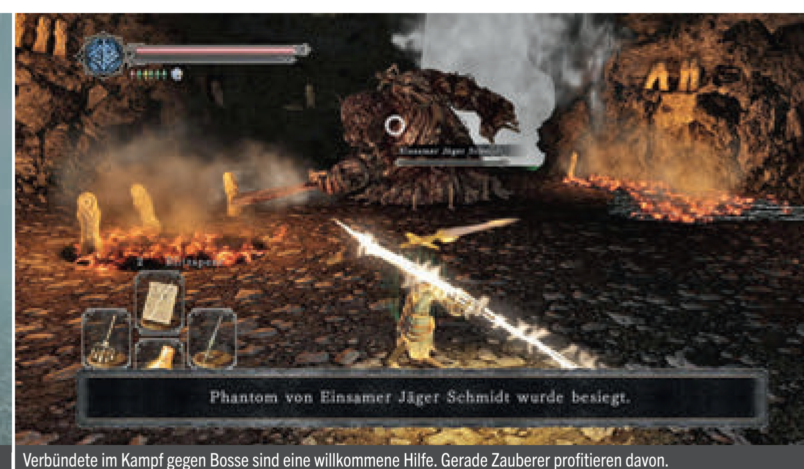
Eindeutige Erklärungen zum Plot gibt es kaum. Vieles muss man sich selbst zurechtreimen.

ten Fällen eine Niederlage nach sich. Das genaue Beobachten des Gegners und Analysieren eigener Angriffsstrategien ist beim ersten Aufeinandertreffen daher oberstes Gebot. Auch das Management des eigenen Ausdauer-Balkens will erst erlernt werden. Zuschlagen, blocken, ausweichen, zaubern, weglaufen – jede Aktion verbraucht einen gewissen Teil dieses Balkens, der sich automatisch wieder auflädt. Die denkbar schlechteste Situation besteht darin, mit komplett leerer Anzeige vor einem hünenhaften Gegner zu stehen, der gerade mit seiner Zweihandaxt zum Schlag ausholt. Der unausweichliche Tod wäre die Folge für euer virtuelles Alter Ego und das hat mehrere Konsequenzen. Zum einen werden alle gesammelten, noch nicht verbrauchten Seelen, die als Währung und Erfahrungspunkte gleichermaßen dienen, vor Ort zurückgelassen, zum anderen verliert ihr ein kleines Stück eurer maximalen Lebensenergie und lauft künftig als Zombie durch die Gegend. Letzteres wirkt kumulativ: Wenn es ganz schlecht läuft, summiert sich der Malus auf 50 %, was einen Angriff auf den aktuell verhassten Zwischenboss noch schwieriger macht.

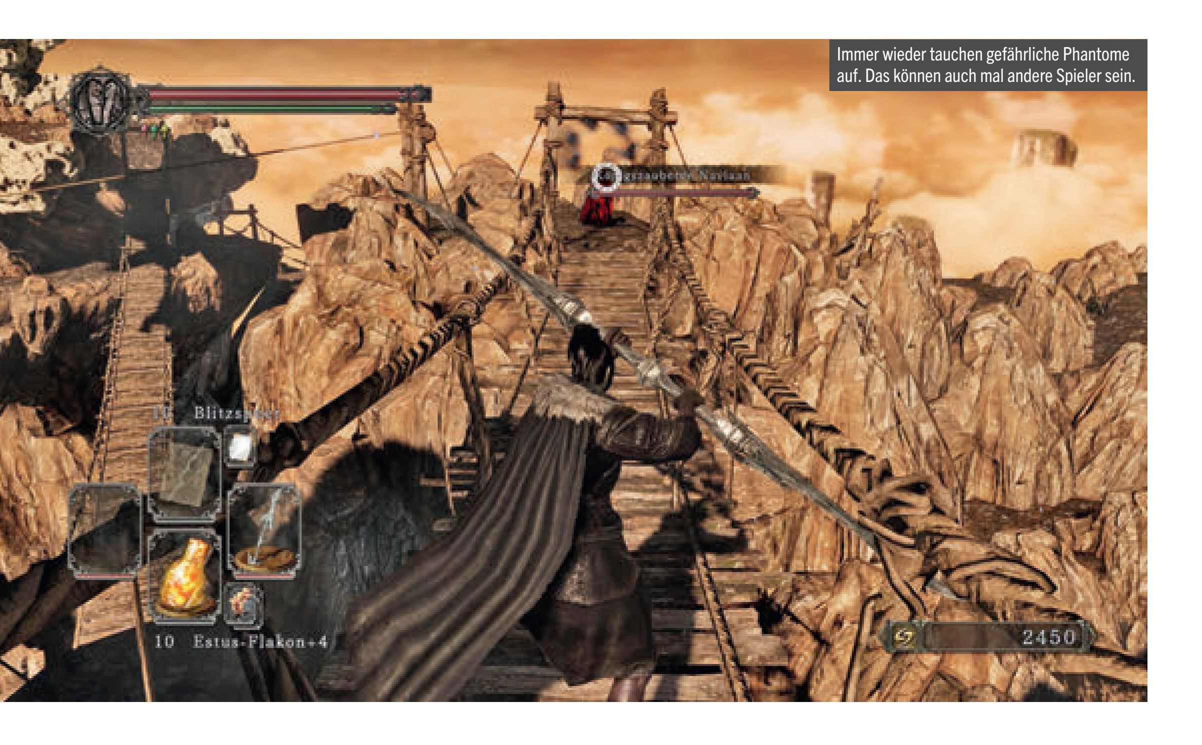
Hurra, Mensch sein!

Abhilfe schafft hier ein kostbares Item namens Menschenbild. Damit lässt sich der Fluch wieder aufheben und ihr erlangt euer menschliches Äußeres zurück. Die Rückverwandlung bietet noch einen weiteren Vorteil: Ist das untote Dasein überwunden, habt ihr die Möglichkeit, NPCs als Phantome zu beschwören, die euch bei kniffligen Passagen begleiten oder im Kampf gegen einen Boss unterstützen. Habt ihr vor Spielantritt die Online-Funktionen aktiviert, können das auch bis zu zwei menschliche Spieler sein. Tretet ihr selbst einem Spiel bei, hat das Beschützen des Hosts oberste Priorität, da die Partie andernfalls sofort endet. Zumal euch nicht jeder Spieler, dem ihr begegnet, freundlich gesinnt ist. Jederzeit besteht die Möglichkeit, von einem gegnerischen Phantom überfallen zu werden. Mehrere Gilden und Organisationen, teilweise gut versteckt, warten nur darauf, dass ihr euch ihnen anschließt. Die Blauen Wächter oder Erben der Sonne beschützen Hilfe suchende Spieler in der Not, Mitglieder der Blutsbruderschaft und Handlanger des Rattenkönigs wollen ihnen lieber ans Leder. Im Zweikampf oder Zusammenspiel mit anderen Spielern offenbart der Titel seine Langzeitmotivation: Dank unzähliger Kombinationsmöglichkeiten bietet *Dark Souls 2* viel Freiraum beim Experimentieren und Zusammenstellen von PvP- und PvE-Builds. Wem das alles nicht taugt, wird trotzdem viel Inhalt für sein Geld bekommen. Für den ersten Durchgang können gut und gerne 40 bis 50 Stunden eingeplant werden, optionale Bonus-Gebiete mit unglaublich schweren Gegnern exklusive. Auch ein „New Game" ergibt nun mehr Sinn als beim Vorgänger, da frühzeitig neue Gegner und Items auftauchen. Selbst auf lange unbe-


Vernebeltes Areal plus unsichtbare Gegner? Dann empfiehlt es sich, die Beine in die Hand zu nehmen.



Verbündete im Kampf gegen Bosse sind eine willkommene Hilfe. Gerade Zauberer profitieren davon.



Immer wieder tauchen gefährliche Phantome auf. Das können auch mal andere Spieler sein.

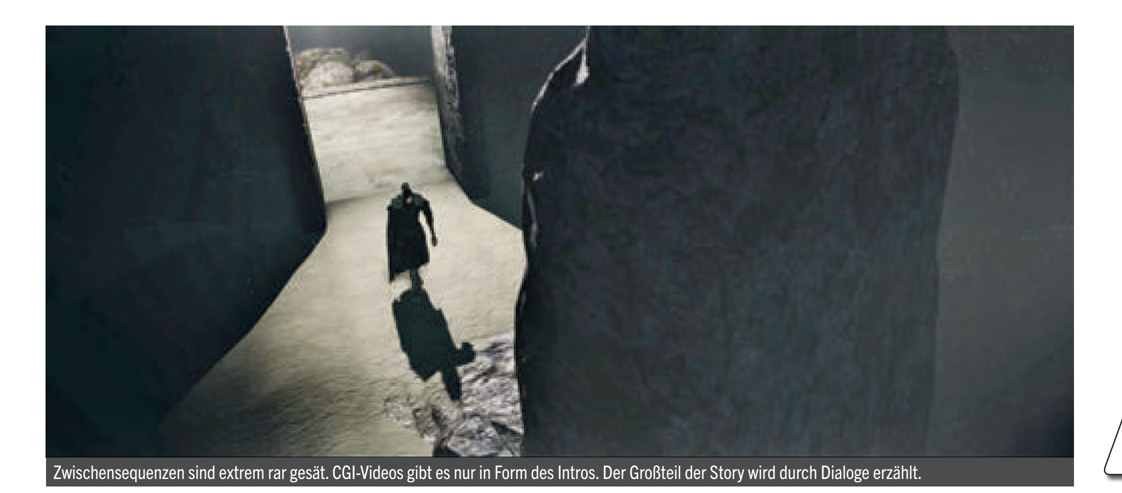
antwortete Fragen, ob *Dark Souls 2* irgendwie mit dem ersten Teil verbunden ist, gibt es hier mehr Hinweise. Ganz eindeutig ist bei der Story des Spiels jedoch nur wenig. Vieles wird der Interpretation und Spekulation des Spielers überlassen. Eine Design-Entscheidung, die nicht jedem schmecken wird und einen beim Abschluss eventuell unbefriedigt zurücklässt. Was am Ende bleibt, sind entweder grausige Erinnerungen an viel zu schwere Gegner und allenfalls überdurchschnittliche Grafik. Oder aber das befriedigende Gefühl, alle Hindernisse und das kompexe Spieldesign gemeistert zu haben. Ob sich der Zyklus von da an wiederholt, liegt in eurer Hand. Nur ihr wisst, was die Zukunft bringt. ❑

MEINE MEINUNG | *MARCO CABIBBO*

„Eines der RPG-Highlights des Jahres in seiner bis dato besten Version"

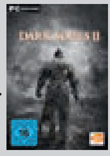
Dark Souls 2 bricht, wie schon die beiden Vorgänger, mit vielen Rollenspiel-Traditionen. Die Eckpfeiler der Story werden nur grob festgelegt, es gibt keine wirklichen Nebenquests und selbst das beste Equipment ist kein Freifahrtschein Richtung Abspann. Auch mit Vengarls Rüstung +5 und einem Seelenlevel von 100 braucht es viel Eigeninitiative, um siegreich aus den anspruchsvollen Duellen hervorzugehen. Der Test von *Dark Souls 2* für den PC war mein mittlerweile fünfter Durchgang und dauerte somit nur knapp zehn Stunden, die mich trotzdem noch exzellent unterhalten haben.

Das spitzenmäßige Kampfsystem greift nach wie vor, durch den neuesten Patch wurde auch die anfangs noch etwas zu starke Magie ausreichend generft, sodass Duelle gegen andere Spieler nun allein durch das persönliche Kampfgeschick entschieden werden. Anlässe zur Kritik habe ich jedoch trotzdem: Die verbesserte PC-Steuerung hängt der eines empfehlenswerten Gamepads immer noch hinterher und nur wenige Orte im Spiel hatten einen ähnlichen „Wow"-Faktor wie der Kampf gegen Ornstein und Smough oder die vier Könige. Am hervorragenden Gesamteindruck ändert das jedoch nichts.



Zwischensequenzen sind extrem rar gesät. CGI-Videos gibt es nur in Form des Intros. Der Großteil der Story wird durch Dialoge erzählt.

DARK SOULS 2



Ca. € 40,-
2. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Publisher: Bandai Namco Games
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Über Steam lässt sich das Spiel aktivieren

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schärfere Texturen und konstante 60 Frames können nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spiel grafisch leider nur in der zweiten Reihe sitzt.
Sound: Spärliche, dafür dann umso opulentere Musik und gute Sprachausgabe sorgen für Wohlklang im Gehörgang.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur steuert sich das Spiel nicht ganz so intuitiv wie mit dem Gamepad. Letzteres ist demnach klar vorzuziehen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista SP2 oder höher, AMD Phenom IIX2 3.2 GHz, Pentium Core 2 Duo E8500 3.17 Ghz, Nvidia GeForce 9600GT, ATI Radeon HD 5870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16 Jahren
Sämtliche Versionen sind weltweit identisch und weisen einen moderaten Gewaltgrad auf. Gliedmaßen oder Köpfe fliegen trotz scharfer Waffen nicht durch die Gegend und auch sonst wird kein Splatter geboten. Der Anspruch und das düstere Design verlangen aber ein geistiges Mindestalter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

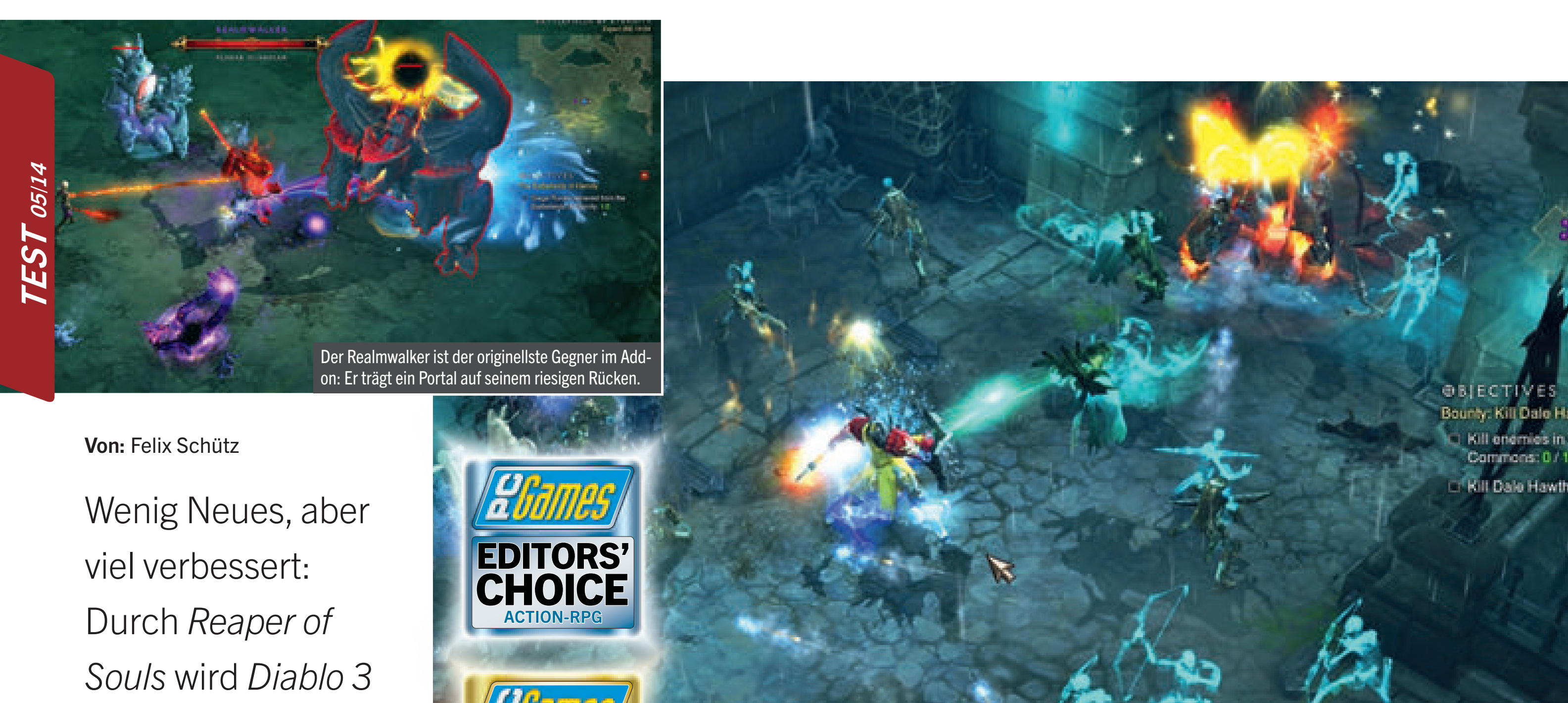
Testversion: Steam-Version 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Ungeübte Spieler ohne Erfahrung dürfen ruhig noch etliche Stunden dazuzählen. Schwerwiegende Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Zum Schneiden dichte Atmosphäre
- \+ Große, verzweigte Spielwelt
- \+ Sehr spannende Kämpfe
- \+ Unmengen an Waffen und Zaubern
- \+ Online-Gameplay verbessert
- \+ Viel Handlungsfreiheit
- \+ Hoher Wiederspielwert
- \+ Profilwerte können geändert werden
- \+ Stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Ladezeiten deutlich verkürzt
- − Sehr harter Einstieg
- − Wenig bis kaum Spielführung
- − Grafik nur guter Durchschnitt
- − Viele Gegner ähneln sich optisch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **92**



Der Realmwalker ist der originellste Gegner im Add-on: Er trägt ein Portal auf seinem riesigen Rücken.

Der Kreuzritter spielt sich zwar etwas träge, bietet dafür aber eine tolle Panzerung und flexible Talente.

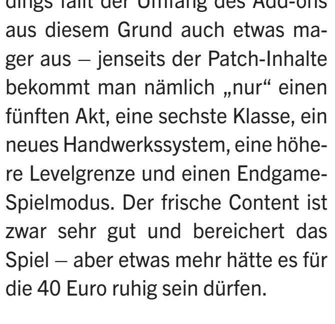
Von: Felix Schütz

Wenig Neues, aber viel verbessert: Durch *Reaper of Souls* wird *Diablo 3* doch noch zu dem Spiel, das es schon immer sein sollte.

Diablo 3: Reaper of Souls

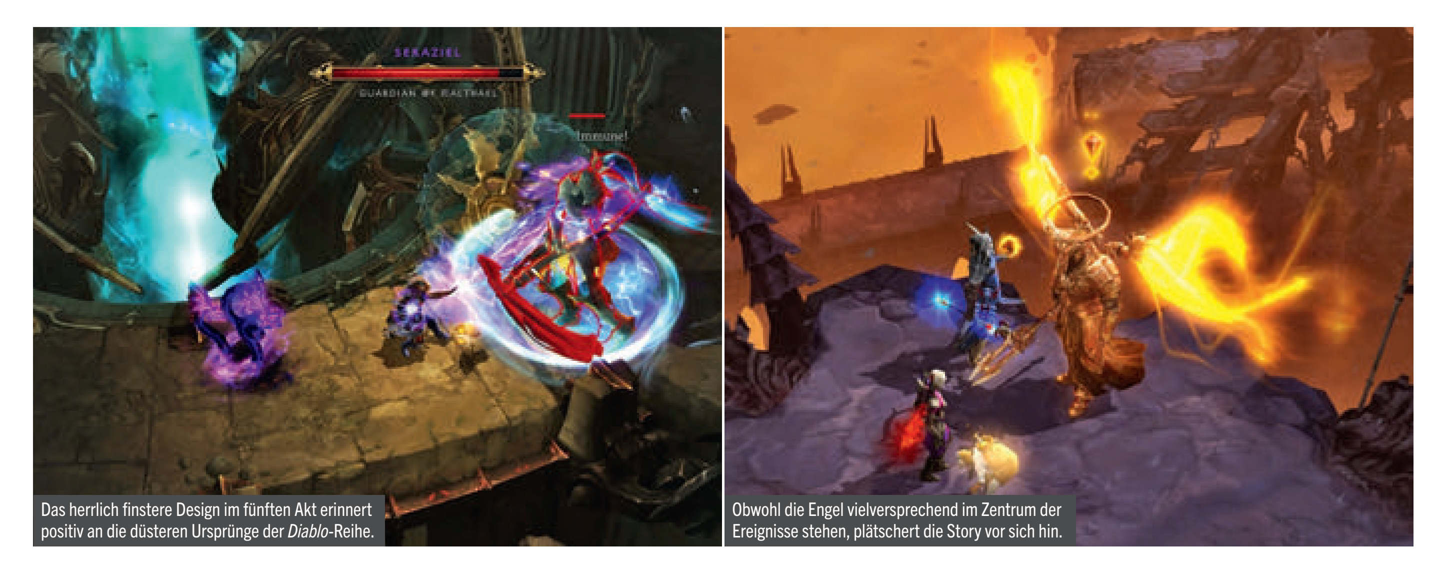
Wenn man von *Reaper of Souls* spricht, sollte man unterscheiden: Immerhin hat Blizzard nicht nur eine vollwertige Erweiterung abgeliefert, sondern auch einen umfangreichen Patch, der das Hauptspiel schon im Februar auf Vordermann brachte. Blizzard entfernte damit nicht nur das umstrittene Auktionshaus, sondern krempelte auch die Beutejagd kräftig um und das Paragon-Charaktersystem gleich mit. Außerdem tauschten die Entwickler die Schwierigkeitsgrade aus, passten das Klassen-Balancing an und fügten viele kleine Verbesserungen hinzu – alles gratis.

Keine Frage: Durch den Patch ist *Diablo 3* zu einem runderen Spiel geworden, Blizzard hat an den richtigen Stellen nachgebessert. Allerdings fällt der Umfang des Add-ons aus diesem Grund auch etwas mager aus – jenseits der Patch-Inhalte bekommt man nämlich „nur“ einen fünften Akt, eine sechste Klasse, ein neues Handwerkssystem, eine höhere Levelgrenze und einen Endgame-Spielmodus. Der frische Content ist zwar sehr gut und bereichert das Spiel – aber etwas mehr hätte es für die 40 Euro ruhig sein dürfen.



Blasser Todesengel

Für Akt 5 besinnt sich Blizzard wieder auf die düstere Grundstimmung der *Diablo*-Reihe: Die mittelalterliche Stadt Westmark, schummrige Nephalem-Tempel, Kerker, Moore und uralte Schlachtfelder – zwar allesamt keine originellen Schauplätze, doch dafür sind sie wunderbar finster und stimmungsvoll designt. Die neuen Levels bestehen aus mehr Zu-



Das herrlich finstere Design im fünften Akt erinnert positiv an die düsteren Ursprünge der *Diablo*-Reihe.

Obwohl die Engel vielversprechend im Zentrum der Ereignisse stehen, plätschert die Story vor sich hin.


Ein markantes Talent des Kreuzritters: Der Held schleudert magische Hämmer umher, die zusätzlich Blitze zucken lassen.

Mit einer Sprungattacke platziert sich der Kreuzritter mitten im Getümmel – dort fühlt er sich dank hoher Blockchance und Heilkräften am wohlsten.

fallsbausteinen und Mini-Ereignissen als die vier alten Kapitel – das tröstet etwas darüber hinweg, dass man den fünften Akt schon in wenigen Stunden durchgespielt hat. Leider kommen Story und Quests dabei nicht über das Niveau des Hauptspiels hinaus: Malthael – ein finsterer Todesengel und neuer Oberschurke in *Reaper of Souls* – bleibt ähnlich blass und belanglos wie *Diablo* selbst. Auch das Finale enttäuscht: Anstelle eines aufwendigen Renderfilms gibt's nur eine kurze Videosequenz in grobem Zeichenstil, der es nicht gelingt, die dramatischen Ereignisse packend zu transportieren – von Blizzard sind wir Besseres gewohnt. An Überraschungen haben die Designer leider ebenfalls gespart: Nur kurz vor Schluss gibt's mal eine kurze Sequenz, in der wir auf einem riesigen Rammbock kämpfen dürfen – ein richtig toller Einfall, der aber leider die Ausnahme bleibt.

Grandioser Glaubenskrieger

Auch wenn Blizzard beim fünften Akt Potenzial verschenkt, überzeugt dafür der neue Klassenzugang: Auch der Kreuzritter ist zwar nicht gerade einfallsreich, stellt aber eine tolle Ergänzung zu den übrigen Nahkämpfern dar. Ganz bewusst erinnert er an den beliebten Paladin aus *Diablo 2*: Der schwer gepanzerte Glaubenskrieger ist deutlich träger unterwegs als seine Kollegen und setzt auf starke Nahkampfwaffen, Rüstungen und Schilde. Besonders cool: Entsprechend geskillt kann er selbst mächtige Zweihandwaffen einhändig schwingen. Trotzdem teilt der Kreuzritter aber bevorzugt mit heiliger Magie aus. Das Ergebnis ist – typisch *Diablo 3* – ein fabelhaft spielbarer Fantasy-Superheld, der für ein wahres Effektfeuerwerk sorgt: Wenn sich Lichtsäulen in Gegner bohren, Blitze zucken und glühende Zauberhämmer durch die Luft wirbeln, dann steht der großartige Kreuzritter seinen Kollegen in keinster Weise nach.

Aber auch die alten Klassen werden etwas aufgepeppt, da *Reaper of Souls* die Levelgrenze auf Stufe 70 anhebt. Hinzu kommen ein vierter Slot für passive Fähigkeiten und ein paar neue Skills. Das bringt zwar frischen Wind ins Spiel, allerdings hätten wir uns deutlich mehr neue Fähigkeiten und Runen für die alten Klassen gewünscht, zumal das Talentesystem ansonsten unverändert bleibt.

Flexible Ausrüstung dank Mystikerin

Lange war sie überfällig, nun findet sie mit *Reaper of Souls* endlich ihren Weg ins Spiel: Die Mystikerin stellt eine ideale Ergänzung zu Juwelier und Schmied dar. Bei ihr kann man nämlich eine magische Eigenschaft eines Gegenstandes neu auswürfeln lassen, um ihn so weiter den eigenen Wünschen anzupassen. Das klappt sogar bei legendären Items – sehr nützlich! Und wer mit den neuen Werten nicht zufrieden ist, lässt die veränderte magische Eigenschaft einfach beliebig oft neu auswürfeln, genügend Gold und Rohstoffe vorausgesetzt. Nebenbei kann die Mystikerin auch das Aussehen von Gegenständen verändern. Das alles mag zwar nicht innovativ sein, wertet das Spielerlebnis aber trotzdem deutlich auf – und das ist die Hauptsache.

Das Endgame: simpel und gut

Nachdem man die Story-Kampagne einmal durchgespielt hat, wird in *Reaper of Souls* der neue Abenteuermodus freigeschaltet. Er ist der eigentliche Star der Erweiterung: In diesem Modus fehlen sämtliche Dialoge und Cutscenes, denn hier geht es einzig und allein um die Jagd nach Beute und Erfahrungspunkten. Dazu kann man auf einer praktischen Kartenübersicht jeden Schnellreisepunkt quer durch sämtliche Akte ansteuern. An wechselnden Orten warten zufällige Mini-Aufgaben, etwa einen bestimmten Bossgegner erledigen, ein Event absolvieren oder eine verfluchte Schatzkiste säubern. Als Belohnung erhält man neben Gold und massig Erfahrungspunkten sogenannte Blutscherben, eine neue Währung in *Reaper of Souls*. Mit diesen Scherben marschiert man einfach zu Kadala, einer neuen Händlerin, die sie gegen zufällige Items tauscht – genau wie bei Gheed, dem Glücksspielhändler aus *Diablo 2*. In sehr seltenen Fällen ist da sogar mal ein legendärer Gegenstand dabei.

AUFWENDIGE COLLECTOR'S EDITION

Typisch Blizzard: Auch *Reaper of Souls* ist als Sammleredition erhältlich.

Mit 75 Euro ist die Collector's Edition von *Reaper of Souls* zwar kein Schnäppchen, doch die Inhalte der großen, aufwendigen Box können sich sehen lassen:

- Das Add-on auf DVD für PC und Mac. An dieser Stelle nochmal der Hinweis: Zum Spielen wird das Hauptspiel *Diablo 3* (nicht enthalten!) benötigt.
- Blick hinter die Kulissen: Ein Making-of-Video auf DVD und Blu-ray
- Der orchestrale Soundtrack auf CD (22 Tracks). Das Album ist auch separat als Download über iTunes erhältlich und kostet dort 9 Euro.
- Ein schönes Artbook mit Zeichnungen und Rendergrafiken aus dem Spiel. Kurioser Bonus für *Diablo*-Nerds: Vier Seiten, auf denen zig verworfene Versionen von Talentbäumen und Inventaren abgebildet sind.
- Mauspad mit Malthael-Motiv. Solide, aber nicht gerade hochwertig.
- Digitale Extras: Ein Geisterhund als Pet und besondere Designs zum Transmogrifizieren bei der Mystikerin. Außerdem ein Schatzgoblin-Haustier für *World of Warcraft* sowie Porträts und Decals im *Reaper of Souls*-Design für *Starcraft 2*.



Haben wir alle Kopfgelder in einem Akt erledigt, schenkt uns Tyrael ein Horadrisches Würfelchen. Ein Rechtsklick darauf öffnet das feine Paket und lässt zufällige Beute sprudeln – oft sind auch legendäre Gegenstände dabei.

Das neue Endgame in *Reaper of Souls*: Im Abenteuermodus können wir entweder Kopfgelder abarbeiten oder solche Nephalemportale öffnen, die uns in zufallsgenerierte Dungeons voller Elite- und Bossmonster führen.

Das neue Glücksspiel: Für Kopfgelder und besiegte Bosse in Nephalemportalen erhalten wir Blutscherben. Die können wir bei Kadala (der Tochter von Gheed aus *Diablo 2*) gegen zufällige Ausrüstung eintauschen. Die Ausbeute an legendären Items ist hier allerdings sehr gering.

Nicht innovativ, aber spaßig!

Nur im Abenteuermodus kann man außerdem die neuen Nephalemportale öffnen. Dahinter verbergen sich Dungeons und Außenlevels, die komplett zufallsgeneriert sind – beispielsweise kann man in einer Wüstenoase gegen die Todesengel aus Akt 5 antreten oder man kämpft in den Himmeln gegen Zombies, die man sonst nur in Tristram verdroschen hat. Am Ende eines Nephalem-Dungeons wartet ein ebenso zufälliger Bossgegner, der nach seiner verdienten Abreibung natürlich besonders viel Beute fallen lässt.

Kopfgelder und Nephalem-Portale sorgen für schnelle, unkomplizierte Sessions, in denen man zügig an frische Items kommt und nebenbei ordentlich Erfahrungspunkte absahnt – ein Segen für Vielspieler, die von den ständig wiederkehrenden Dialogen und Cutscenes in der Story-Kampagne genervt waren. Allerdings geht Blizzard bei seinem Abenteuermodus auch sehr auf Nummer sicher – verrückte Zufallsdungeons mit überraschenden Rahmenbedingungen, neue Elite-Bosse oder einen kreativeren Einsatz der Blutscherben sucht man vergebens. Ob das Gebotene ausreicht, um die Spieler auch über Monate zu motivieren, muss sich also erst noch zeigen. Immerhin hat Blizzard aber schon mit einer Ankündigung ordentlich Pluspunkte bei den Fans gesammelt: Kurz nach dem Release des Add-ons stellten die Entwickler ein Ladder-System in Aussicht, das kostenlos per Patch nachgeliefert werden soll. Das weckt die Hoffnung, dass Blizzard künftig schneller neue Inhalte nachliefern wird als noch beim Hauptspiel.

Ab sofort ganz ohne Handel

Dieser Tag konnte vielen Spielern gar nicht früh genug kommen: Am 18. März 2014 wurde das umstrittene Auktionshaus endgültig abgeschaltet. Seitdem ist es nicht mehr möglich, Gold, Rohstoffe und Items zu handeln – egal ob gegen Spielgold oder echtes Geld. Blizzard geht aber noch weiter: Legendäre Gegenstände und Set-Items sind neuerdings accountgebunden und können somit nicht mehr an andere Spieler weitergereicht werden. Einzige Ausnahme: Wenn man einen accountgebundenen Gegenstand findet, kann man ihn binnen zwei Stunden den Spielern überlassen, die sich zum Zeitpunkt des Drops in der Gruppe befunden haben. Abgesehen von dieser Sonderregel wird der Handel aber vollständig unterbunden. Auf diese Weise legt Blizzard eine satte 180-Grad-Wendung hin, denn immerhin stand der Itemhandel lange im Mittelpunkt von *Diablo 3*! Damit ist nun Schluss, selbst altmodische Handels-Chaträume wie in *Diablo 2* (inklusive zwielichtiger Goldfarmer) sind nicht vorgesehen. Das wirkt sich auch deutlich auf das Spielgefühl aus: Wer nun richtig gute Items haben möchte, muss dazu einfach ausgiebig Monster verdreschen und Beute sammeln. Zum Glück hat Blizzard aber nicht einfach nur den Handel unterbunden, sondern dem Spiel auch sein bislang wichtigstes Update spendiert: das Loot 2.0-System.

Stark verbesserte Beutejagd

Die neue Beutemechanik folgt einem einfachen Grundsatz: Man findet nun deutlich häufiger seltene Gegenstände wie legendäre Items, Rezepte, Rohstoffe und Sets. Die Beute droppt aber nicht nur häufiger, sie hat nun auch in den meisten Fällen Eigenschaften, die sich nach der gespielten Klasse richten. Ein Beispiel: Barbaren und Kreuzritter erhalten meistens Ausrüstung mit hohen Verteidigungs- und Stärkewerten. Nebenbei hat Blizzard auch viele legendäre Items überarbeitet und mit Spezialfähigkeiten versehen: Tragen wir beispielsweise einen bestimmten Ring, klebt uns ein Schatzgoblin an den Fersen, der automatisch weiße und graue Gegenstände einsammelt – hat er 14 Stück zusammen, droppt er ein seltenes Item für uns. Andere legendäre Items beschwören magische Kampfkühe, verbessern bestimmte Klassentalente oder



In Nephalemportalen muss man erst eine bestimmte Menge Gegner besiegen, bevor ein zufälliger Boss erscheint.


Typische Szene im Endgame mit vier Spielern: In der Disziplin „Bunte-Effekte-pro-Quadratpixel“ ist *Diablo 3* immer noch ungeschlagen.

lassen besiegte Gegner in tödlichen Explosionen verenden. All diese Effekte helfen im Endgame dabei, unterschiedliche Builds und Spielweisen hervorzubringen – das sorgt für etwas vielfältigere Helden als zuvor.

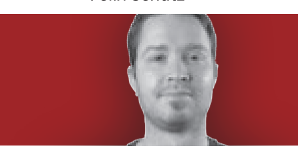
Auch ohne Innovationen spitze

Sobald ein Held den neuen Höchstlevel 70 erreicht hat, steigt er danach wie gewohnt Paragonstufen auf. Neu daran: Es gibt keine Grenze mehr für Paragonlevels, man kann den Charakter nun so lange hochzüchten wie man will. Außerdem erhält man neuerdings für jede Paragonstufe einen Upgrade-Punkt, den man in 16 verschiedene Eigenschaften wie Resistenzen oder kritischer Schaden stecken kann. Da diese Boni sehr gering ausfallen, sind viele Paragonpunkte nötig, um einen spürbaren Effekt zu erzielen. Nur Langzeitspieler haben daher etwas von diesem System, alle anderen werden die kleinen Effekte schlichtweg nicht bemerken. So löblich Blizzards Bemühen auch sein mag, eine Mechanik mit Attributpunkten in das Spiel einzubauen – in dieser Form ist das Paragonsystem eine trockene, umständliche Angelegenheit. Die große Chance, erfahrene Spieler zur Abwechslung mal mit einem kreativen, vielschichtigen Charaktersystem zu überraschen, lässt Blizzard leider erneut verstreichen.

Somit liegen die Stärken und Schwächen von *Reaper of Souls* dicht beeinander: Blizzard scheut nach wie vor das Risiko, will mit der Erweiterung vor allem alten Fans entgegenkommen und vergraulte Spieler zurückgewinnen. Dass Innovationen dabei auf der Strecke bleiben, war zu erwarten und ist auch in Ordnung, solange der Spielspaß am Ende stimmt. Und das tut er! Auch wenn also noch viel Raum für Verbesserungen bleibt: Durch *Reaper of Souls* ist *Diablo 3* schließlich doch noch das Beutefest geworden, das sich viele Fans gewünscht hatten. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



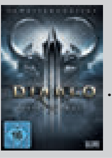
„Die Beutesucht hat mich wieder.“

Auch wenn ich derzeit nichts lieber spiele als *Reaper of Souls*: Für 40 Euro finde ich den Umfang des Add-ons ein bisschen mager. Fünfter Akt, Kreuzritter, Mystikerin, Abenteuermodus – zwar alles toller Stoff, aber rechtfertigt das wirklich den hohen Preis, Blizzard? Immerhin sorgt der Patch für Ausgleich: Ohne Auktionshaus und mit Loot 2.0 macht mir die Beutejagd wieder so richtig Spaß! Das trockene Paragonsystem lässt mich dagegen kalt, da hätte ich mir ein frischeres Konzept gewünscht. Vielleicht hebt sich Blizzard das aber auch für die zweite Erweiterung auf – denn die kommt ganz bestimmt, daran lässt der Schluss von Akt 5 keinen Zweifel.


Mit dem flexiblen Talent „Phalanx“ beschwört der Kreuzritter kurzzeitig Geisterkrieger an seine Seite.


Am Ende von Akt 5 kämpfen wir auf einer riesigen Ramme. Eine tolle Idee, die aber leider die Ausnahme bleibt.

DIABLO 3: REAPER OF SOULS



Ca. € 40,-
25. März 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: *Reaper of Souls* wird über Battle.net aktiviert und gespielt. Das Hauptspiel wird zwingend benötigt!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gewohnt schöne, farbenfrohe Effekte und tolles, düsteres Design.
Sound: Stimmungsvolle, orchestrale Musik, gute Sprecher, satte Effekte.
Steuerung: Die Kämpfe spielen sich klasse. Die Talente- und Paragonmenüs sind aber umständlich geraten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Private und öffentliche Koop-Spiele über Battle.net. PvP-Duelle sind nach Absprache möglich.
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP oder höher, Pentium D 2.8 GHz / Athlon 64 X2 4400+, 1 GB RAM (1,5 für Windows Vista oder höher), Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Reaper of Souls ist ungeschnitten und ebenso düster und brutal wie das Hauptspiel. Zu Beginn von Akt 5 sind die Levels buchstäblich mit Leichenbergen gepflastert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v2.0.4.23119
Spielzeit (Std.:Min.): 80:00
Eine Woche nach Release kam es zu vereinzelten Login-Problemen, was aber auf einen DDoS-Angriff zurückzuführen ist – hierbei traf Blizzard keine Schuld.Ein Error-37-Debakel wie beim Hauptspiel blieb aus.

PRO UND CONTRA

+ Coole neue Klasse: Der Kreuzritter
+ Spürbar verbesserte Beutejagd
+ Abenteuermodus wertet das Endgame mit schnellen Lootruns auf
+ Schön designter fünfter Akt
+ Neue Schwierigkeitsgrade
+ Besseres Balancing
+ Düstere Stimmung, schöne Musik
+ Kein Auktionshaus mehr
− Schwache Story
− Malthael als blasser Bösewicht
− Einfallsloses Paragonsystem
− Für den Umfang hoher Kaufpreis
− Keine Änderungen bei Akt 1 bis 4
− Talentesystem bleibt unverändert
− Ingesamt wenig neue Ideen

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Was es mit dem Ausflug in die traumhaft dargestellte Stadt der Liebe auf sich hat, verraten wir natürlich nicht!

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Bioshock Infinite: Burial at Sea

Von: Peter Bathge

Elizabeth und Booker begeben sich auf ihre letzte Reise – tief unter den Meeresspiegel.

Die Tage von Irrational Games sind gezählt. Die Erfinder von *System Shock 2*, *Bioshock* und *Bioshock Infinite* machen in Kürze zu. Studio-Chef Ken Levine und 15 Mitarbeiter arbeiten künftig unter neuem Namen an frischen Spielkonzepten, die *Bioshock*-Marke wird von Publisher 2k Games weiterentwickelt. Der Rest der Belegschaft muss sich neue Jobs suchen. Immerhin: Mit dem zweiteiligen *Bioshock Infinite*-DLC *Burial at Sea* liefert Irrational Games zum Schluss noch mal eine beeindruckende Arbeitsprobe ab, die nicht nur bei der Jobsuche helfen dürfte, sondern auch Serien-Fans mit einem würdigen Abschluss der Geschichte um Booker de Witt und seine zauberhafte Begleiterin Elizabeth entschädigt.

Rückkehr nach Rapture

Wer die Handlung von *Burial at Sea* verstehen will, sollte sowohl *Infinite* als auch das erste *Bioshock* durchgespielt haben, denn im DLC geht es zurück in Andrew Ryans dekadente Unterwassermetropole Rapture. Dort sucht ihr zu Beginn in der Rolle von Privatdetektiv Booker mit der Dimensionsrisse erzeugenden Elizabeth an eurer Seite nach einem ver-

DER SEASON PASS

Burial at Sea besteht aus zwei zusammenhängenden Episoden, die einzeln jeweils knapp 15 Euro kosten und über die Online-Vertriebsplattform Steam zum Download bereitstehen. Billiger kommt ihr mit dem Kauf des Season Pass weg, der mit 20 Euro zu Buche schlägt und außerdem noch den (mittelmäßigen) Kampfarenen-DLC *Clash in the Clouds* (Vorstellung im Einkaufsführer der Ausgabe 09/13) enthält. Wir rechnen in naher Zukunft zudem fest mit einer Game-of-the-Year-Edition von *Bioshock Infinite* inklusive Hauptspiel und aller DLCs.



Ein neues Plasmid erlaubt es Elizabeth, Gegner durch Wände zu sehen und sich kurzzeitig unsichtbar zu machen


In Episode 1 noch Femme fatale (links), in Episode 2 kompromisslose Powerfrau (rechts): Elizabeth.

schwundenen Mädchen. Das spielt sich vertraut: Die dichte Atmosphäre erinnert an das erste *Bioshock*, die Ego-Shooter-Gefechte an *Infinite*. Neue Ideen sucht ihr hier vergebens und nach einem stimmigen Beginn mit vielen Gesprächen verliert das Spiel in lieblos aneinandergereihten Schießereien an Tempo. Dafür gibt es einen schockierenden Schluss, der perfekt als Übergang zu Episode 2 dient. Dort wechselt die Perspektive: Für den Rest des Abenteuers steuert ihr Elizabeth.

Protagonisten-Emanzipation

Elizabeth ist wie geschaffen für die Rolle als Hauptfigur, sie ist sympathisch, klug und charakterstark. Weil sie aber weder über Bookers aufladbaren Energieschild verfügt noch haufenweise Munition findet, mutiert *Burial at Sea* mit ihr als Heldin zum spannend-kniffligen Schleichspiel. Es gilt, die hellhörigen Gegner zu überraschen, Nahkampfattacken aus dem Verborgenen auszuführen und mit der neuen Armbrust Lärm-, Gas- oder Schlafbolzen zu verschießen. Das passt wunderbar zur bedrohlichen Rapture-Atmosphäre und stellt eine willkommene Abwechslung dar.

Kritikwürdig ist dagegen der Plot: Zwar bringt er die Ereignisse der Vorgänger geschickt unter einen Hut, entzieht dem faszinierenden Rapture durch eine arg bemühte Verbindung mit Columbia aus *Infinite* aber auch den Zauber und stellt nachträglich Bezüge her, die einige Story-Hintergründe genauer beleuchten und die Motivation gewisser Figuren in ein neues Licht rücken. Das schmeckt zuweilen nach dem Kunstbegriff „Retcon", also der umstrittenen Methode, mit der etwa George Lucas in *Star Wars* im Nachhinein das Blaster-Duell zwischen Han Solo und Greedo („Han shot first") verändert hat. Ob man für diesen Wunsch von Irrational Games, die komplexe *Bioshock*-Story in einem Aufwasch abzuschließen, Verständnis hat und sich über Auftritte bekannter Figuren wie Sander Cohen freut oder derlei Eingriffe in die etablierte Geschichte als störend empfindet, ist wie schon der Schluss von *Bioshock Infinite* vor allem eines: Geschmackssache. ❑


In Rapture lernt ihr mehr über die besondere Verbindung zwischen Big Daddys und Little Sisters.

MEINE MEINUNG |

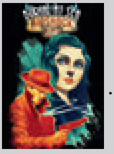
Peter Bathge



„Fan-Service verpackt als Qualitäts-DLC"

Selten habe ich einen so guten Download-Inhalt wie *Burial at Sea* gespielt – besonders Episode 2 könnte mit dem frischen Gameplay, der toll umgesetzten neuen Protagonistin und der für die Serie typischen überragenden Ästhetik glatt als eigenständiges Spiel durchgehen. Die nachträglichen Story-Eingriffe in *Infinite* und das erste *Bioshock* stoßen mir aber sauer auf; sie wirken so, als hätte Irrational Games mit Gewalt versucht, alle losen Enden sauber abzuschneiden, um dem nächsten *Bioshock* aus fremder Hand einen problemlosen Start zu ermöglichen und um alle kritischen Stimmen im Fan-Lager zum Verstummen zu bringen.

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA



Ca. € 20,- (Season Pass)
25. März 2014 (Episode 2)

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Irrational Games
Publisher: 2K Games
Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
Kopierschutz: Online-Kontenbindung per Steam. Das Hauptspiel wird zur Installation benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastische Level-Ästhetik mit hervorragender Beleuchtung und zahllosen liebevollen Details
Sound: Hervorragende, emotionale englische Sprecher, mitreißender Soundtrack, krachende Effekte
Steuerung: Typisch mit Maus und Tastatur, frei belegbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,7 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3970, Windows Vista/7
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkern-Prozessor, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Gegner bluten und werden im Nahkampf teils brutal exekutiert. Außerdem gibt es eine kaum erträgliche Folterszene aus der Sicht des Opfers.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00
Wir erforschten alle Winkel der Levels und hörten uns jeden Fetzen Dialog an. Bugs traten dabei nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spektakuläres Level-Design mit wunderschöner Architektur
- ➕ Bittersüßer Abschluss der *Bioshock*-Trilogie
- ➕ Viele Verweise auf die Vorgänger, viele offene Fragen beantwortet
- ➕ Elizabeth als smarte Protagonistin
- ➕ Schleich-Gameplay passt perfekt zur düsteren Rapture-Atmosphäre
- ➕ Armbrust als intelligente neue Waffe (Episode 2)
- ➕ Großartiger Cliffhanger am Ende von Episode 1
- ➕ Großer Umfang (für einen DLC)
- ➖ Story entwertet einige Figuren und Situationen der Vorgänger, entzaubert das mysteriöse Rapture
- ➖ Episode 1 bleibt ohne spielerische Überraschungen.
- ➖ Übertrieben brutale Folterszene
- ➖ Feind-KI mit Schwächen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Zaubersprüche wie dieser herbeigerufene Vulkan verändern per Terraforming die Landschaft.

Die Spielwelt ist in mehrere Scherben aufgeteilt, die deutlich übersichtlicher ausfallen als im Vorgänger.

Warlock 2: The Exiled

Von: Peter Bathge

In diesem Rundenstrategie-Spiel steht ihr vor einem großen Scherbenhaufen. Finden wir gut!

Rundenstrategie à la *Civilization 5* oder *Master of Magic* muss wegen des hohen Zufallsfaktors bei der Kartengestaltung üblicherweise ohne Story auskommen. Das Studio Ino-Co Plus, das mit dem zugänglichen *Warlocks: Masters of the Arcane* einen Achtungserfolg erzielte (PCG-Wertung in Ausgabe 06/12: 72), tut was dagegen: *Warlock 2* bietet einen Abenteuermodus, in dem ihr die Fantasy-Welt Ardania aus den Klauen eines übermächtigen Magiers befreit. Rudimentäre Dialoge, Aufträge und Zwischenbosse inklusive.

Zu leicht für Profis

Neben dem „The Exiled"-Modus, der nach einmaligem Durchspielen schnell mit sich wiederholenden Aufgaben langweilt, bietet *Warlock 2* auch das typische freie Spiel aus dem Vorgänger. Zu Beginn legt ihr die Größe der Spielwelt, die Anzahl der Computergegner und die passiven Boni eurer Spielfigur fest, eines mächtigen Zauberers. Anschließend entscheidet ihr euch für einen von fünf Schwierigkeitsgraden. Wir empfehlen die zwei höchsten Einstellungen, denn die Gegner-KI ist genauso beschränkt wie im Vorgänger. Statt von den gegnerischen Magiern geht die größte Gefahr von den zahllosen Monsterhorden aus, welche die in schwebende Inseln aufgeteilte Spielwelt bevölkern. Die Skelette, Zyklopen und Drachen bekommen alle paar Züge Nachschub, solange wir nicht ihre Nester einnehmen. Im „The Exiled"-Modus erscheinen



Kleine, sich schnell wiederholende Missionen verlangen die Eroberung bestimmter Hexfelder.

Gegen Gold heuert ihr bis zu vier schlagkräftige Helden an, denen ihr gefundene Gegenstände übergebt.



Beim Siedlungsausbau orientiert sich *Warlock 2* stark an *Civilization 5*. Es gilt, die richtige Balance aus Rohstoffbetrieben und Gebäuden zu finden, welche die Rekrutierung neuer Einheiten erlauben.

MEINUNG | *Peter Bathge*



„Aufgebohrt und punktuell verbessert, aber mit denselben Schwächen wie Teil 1"

Der Vorgänger aus dem Jahr 2012 war so etwas wie meine Wiedereinstiegsdroge in *Civilization*-ähnliche Spiele: Komfortabel, zugänglich und nicht allzu komplex. *Warlock 2* folgt diesem Erfolgskonzept und fügt dem gewohnt motivierenden Zug-um-Zug-Spielprinzip ein paar neue Kniffe hinzu. Dass ich jetzt endlich gezielt neue Zauber erforschen kann, war wirklich überfällig! Zusammen mit den Helden und dem neuen Spielmodus hat mich das wieder eine ganze Weile an den Bildschirm gefesselt. Doch genau wie beim ersten Teil wirken sich der Mangel an Komplexität im späteren Spielverlauf und die lachhafte Gegner-KI negativ auf die Langzeitmotivation aus. Das Zusammenspiel mit menschlichen Widersachern und die Fan-Erzeugnisse aus dem Karteneditor könnten jedoch für Abhilfe sorgen – ich hoffe auf die Community!

selbst dann noch neue Monsterhöhlen, sogar in längst befriedeten Gebieten. Daher lohnt es sich, trotz aller Expansion im Zentrum des eigenen Imperiums ein paar Verteidiger zurückzulassen.

Zug um Zug draufhauen

In *Warlock 2* nehmen Kämpfe eine Schlüsselrolle ein. Zwar dürft ihr auch neue Siedlungen gründen und bestehende Ortschaften ausbauen, aber aufgrund der eingeschränkten Diplomatiefunktion und der ohnehin nicht an Gesprächen interessierten Monsterhorden dominiert der Einsatz von Schwert, Bogen und Magie die Partien. Eure Einheiten bewegt ihr rundenweise über die Hexfeld-Strategiekarte, separate Kampfarenen gibt es keine. Taktische Winkelzüge erlaubt das Spiel kaum: Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer dahinter, komplexer wird es nicht. Einzig die Möglichkeit, Einheiten eine Abwehrposition einnehmen zu lassen, sorgt für eine Spur Tiefgang, denn so können etwa Bogenschützen angegriffenen Kameraden automatisch Deckungsfeuer geben.

Sinnvolle Einschränkung

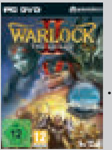
Abseits der durch zahlreiche Upgrades und regelmäßige Levelaufstiege durchgehend motivierenden Schlachten präsentiert sich *Warlock 2* wie ein entschlackter Fantasy-Zwilling von *Civilization 5*. So gibt es etwa ein Limit für von euch kontrollierte Städte: Wer über ein Dutzend Siedlungen besitzt, der muss mit negativen Folgen auf die Laune der Bevölkerung rechnen. Das klingt im ersten Moment wie eine unnötige Simplifizierung, hält die viele hundert Züge dauernden Partien aber frisch, denn so verbringt ihr gegen Ende eines Matches nicht jeden Zug Minuten damit, Bauaufträge in Dutzenden Städten zu verteilen. Um eine Rebellion zu verhindern, wandelt ihr nicht benötigte Städte in unabhängige Orte um, die euch Tribut zahlen, in denen ihr aber keine eigenen Bauwerke mehr errichten könnt. Oder ihr weiht die Stadt einer der acht Gottheiten, verbessert so eure Beziehung zu dem jeweiligen Gott und erhaltet dadurch Zugriff auf besonders mächtige Zauber.

Der Vorgänger verteilte neue Hexereien noch nach dem Zufallsprinzip. *Warlock 2* bietet endlich einen umfangreichen Technologiebaum, in dem ihr euch nach und nach zum gewünschten Zauberspruch vorarbeitet. Auch passive Verbesserungen für euer Imperium erforscht ihr auf diese Weise. Eine überfällige Neuerung!

Online-Partien und Mod-Tools

Den Umfang des Spiels haben die russischen Entwickler im Vergleich zum Vorgänger aufgebohrt: Zwar ist im Einzelspielermodus wieder nach vier, fünf Partien die Luft raus, dafür gibt es erstmals einen Mehrspielermodus. Der erlaubt ausschließlich Online-Partien für bis zu vier Spieler; zum Betreten der Lobby benötigt ihr ein (kostenloses) Paradox-Konto. Gänzlich ohne Hürden gestaltet sich der Zugang zum komplexen Karteneditor, mit dem sich auch neue Quests und sogar ganze Kampagnen erstellen und per Mod-Datei mit anderen Spielern tauschen lassen. Sogar Spieldetails wie das Städtelimit können engagierte Fans damit anpassen. ❑

WARLOCK 2: THE EXILED



Ca. € 30,- (Steam)
10. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Ino-Co Plus
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam, auch bei der DVD-Version

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schmucke Landschaften, hübsche Zauber, minimalistische Animationen
Sound: Guter Soundtrack, sonst unauffällig. Keine deutsche Sprachausgabe.
Steuerung: Präzise Maussteuerung, dazu frei belegbare Tastenkürzel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freies Spiel, „The Exiled"-Modus und Koop gegen KI-Gegner
Zahl der Spieler: 2-4 (nur online)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,66 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 6570, Windows Vista/7 64 Bit
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core i3-3240 mit 3,4 GHz/Phenom II X4 955 mit 3,2 GHz, 4 GB RAM, Geforce 550 Ti/Radeon HD 6850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Kriegerische Auseinandersetzungen stehen im Vordergrund, werden aber ohne Bluteffekte in Szene gesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 19:30
Wir spielten zweimal die Exilanten-Kampagne durch und triumphierten einmal im freien Spielmodus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr guter Spielfluss mit hoher Langzeitmotivation
- ➕ Kompakte Scherbenwelten sorgen für Abwechslung
- ➕ Jede Menge Einheiten-Upgrades
- ➕ Umfangreicher Technologiebaum mit etlichen Zaubern
- ➕ Viele unterschiedliche Rassen, Einheiten und Gebäude
- ➕ Clevere Städtebegrenzung
- ➕ Leichter RPG-Anstrich durch ausrüstbare Helden
- ➕ Komplexer Karteneditor
- ➖ KI agiert planlos
- ➖ „The Exiled"-Modus mit geringem Wiederspielwert
- ➖ Nebenaufgaben wiederholen sich
- ➖ Monster-Nachschub kann nerven
- ➖ Geringe Komplexität
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Kämpfe sehen gut aus, sind aber im Vergleich zu den großen *Arkham*-Titeln anspruchslos.

Auch wenn die Levels in 3D aufgebaut sind, bewegt sich Batman wie in einem Sidescroller auf 2D-Pfaden.

Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition

Von: Felix Schütz

Ein solides Spiel, ordentlich portiert: Batmans 2D-Ableger macht auf dem PC die beste Figur.

Grafisch aufgepeppte Umsetzungen von Handheld-Spielen liegen im Trend. Darum überrascht es nicht, dass auf Portierungen wie *Resident Evil Revelations* und *Assassin's Creed: Liberation HD* nun der nächste Titel folgt: Auch *Batman: Arkham Origins Blackgate*, eigentlich für PS Vita und Nintendo 3DS konzipiert, ist als aufgebrezelte Edition für PC erschienen.

2D-Gameplay in 3D-Levels

Das Action-Adventure setzt zeitlich kurz nach *Batman: Arkham Origins* ein: Drei Superschurken bringen das Blackgate-Gefängnis unter ihre Kontrolle, also rückt der Dunkle Ritter an, um die Spitzbuben wieder einzulochen. Diese Grundidee erinnert zwar an *Arkham Asylum*, erreicht aber nie dessen Klasse: Die Story wirkt lieblos und lässt all die Spannung der großen Vorgänger vermissen. Zwar sind bekannte Figuren wie Catwoman, Joker und Pinguin mit von der Partie, doch die meisten ihrer Auftritte finden nur in spärlich animierten Comic-Zwischensequenzen statt.

Im Gegensatz zu früheren *Batman*-Teilen wird *Blackgate* komplett aus der Seitenansicht gespielt. Obwohl Batman auf vorgegebenen 2D-Pfaden marschiert, sind die Levels



In typischer „Metroidvania"-Manier erbeutet Batman einige Items, um damit neue Levelbereiche zu erschließen. Mit der Batkralle reißt er zum Beispiel Barrikaden ein.



Bosskämpfe setzen auf einen Mix aus Reaktionstests und Überlegung. Einige dieser Gefechte sind leider ganz schön nervig geraten.

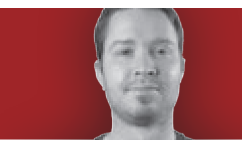
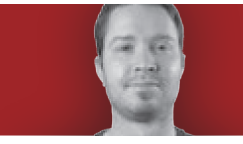
aber dreidimensional aufgebaut: An vielen Stellen schwenkt die Kamera um den Helden herum und folgt ihm sogar in Luftschächte hinein. An bestimmten Orten kann Batman auch die Ebenen wechseln, beispielsweise zieht er sich per Greifhaken einfach in einen Hintergrundbereich des Levels. Das ist zwar alles andere als logisch, sieht aber schick aus und verleiht den Umgebungen räumliche Tiefe. Allerdings gerät der Levelaufbau dadurch auch unnötig verwirrend, sodass man sich schnell in den eintönig-grauen Gefängnisgängen verlaufen hat. Doch immerhin: Die *Deluxe Edition* bietet eine verbesserte Kartenfunktion, dank der man sich leichter zurechtfindet als noch in der PS-Vita-Fassung.

Batman à la Metroid

Im Verlauf der 6 bis 8 Spielstunden erbeutet Batman wichtige Upgrades: Batarangs, Seilwerfer, Batkralle und Explosivgel sind zwar altbekannte Werkzeuge, doch trotzdem macht es Spaß, damit neue Levelabschnitte zu erkunden und diese nach Secrets abzugrasen. Dazu kommt auch Batmans bewährter Scanner zum Einsatz, mit dem er die Umgebung auf Hinweise absucht. Das Scannen ist gut umgesetzt, denn dazu bewegt man einfach einen Zielcursor mit der Maus über das Bild. Leider stört das aber auch etwas den Spielfluss, da man nicht gleichzeitig laufen und scannen kann. Doch immerhin lohnt sich die Mühe, denn so erbeutet Batman Upgrades, die ihn kampfstärker machen, außerdem lassen sich so neue Kostüme freischalten. Leider sind die Nahkämpfe gegen Gaunerbanden recht anspruchslos geraten: Tasten hämmern, blocken, ausweichen, das spielt sich zwar ähnlich flüssig wie in den großen *Arkham*-Titeln, allerdings ohne deren Tempo und Tiefgang. Dazu sind einige Bosskämpfe schlicht nervig geraten. Über solche Mängel kann auch die verbesserte HD-Optik nicht hinwegtrösten – auch wenn sie die *Deluxe Edition* ein gutes Stück empfehlenswerter macht. ❑

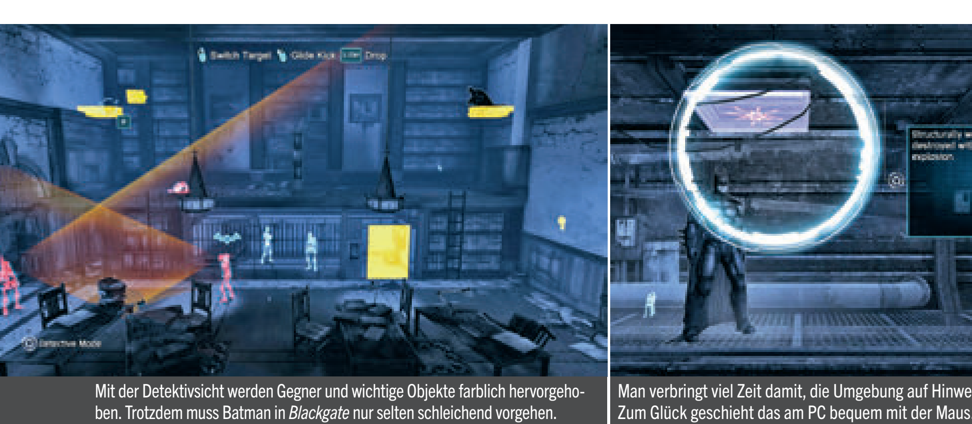
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Nicht übel, aber trotz HD-Update kein Hit.“

Auf den ersten Blick war *Blackgate* für mich ein Traumprojekt: Batman zählt zu meinen liebsten Comic-Helden, die *Arkham*-Reihe finde ich großartig und Spiele im Metroidvania-Stil sowieso. Was kann da noch schiefgehen? Erstaunlich viel, wie sich zeigt: Mit verwirrendem 2,5D-Levelaufbau, spannungsarmen Kämpfen und einer lustlosen Story bleibt das solide Spiel weit unter seinen Möglichkeiten. Aber: Die *Deluxe Edition* ist trotzdem ein gelungenes Update, vor allem dank der übersichtlicheren Karte und des angenehmeren Abscannens der Umgebung. So kommen nämlich die Stärken des Spiels – vor allem die motivierende Suche nach Secrets und Upgrades – deutlich besser zur Geltung als in den Handheld-Versionen.



Mit der Detektivsicht werden Gegner und wichtige Objekte farblich hervorgehoben. Trotzdem muss Batman in *Blackgate* nur selten schleichend vorgehen.


Man verbringt viel Zeit damit, die Umgebung auf Hinweise abzuscannen. Zum Glück geschieht das am PC bequem mit der Maus.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE – DELUXE EDITION

Ca. € 20,-
1. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Armature Studios
Publisher: WB Games
Sprache: Dt. Texte, engl. Sprecher
Kopierschutz: Das Spiel ist nur als Download über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schärfer und flüssiger als die Handheld-Versionen. Eintönig-graue Levels und die detailarmen Effekte fallen trotzdem störend auf.
Sound: Gute englische Sprecher und solide Musikuntermalung
Steuerung: Mit Xbox-360-Pad ideal, aber auch mit Maus und Tastatur gut spielbar. Einziger Nachteil: Wichtige Tasten darf man nicht umbelegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Core 2 Duo 2.4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850, 32-Bit Windows Vista/ Windows 7 oder 8. Windows XP und DX9 werden nicht unterstützt.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Blackgate ist düster, aber unblutig. In einigen Szenen sind Leichen zu sehen und Menschen werden erschossen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00
Nur wer alle Secrets finden will, ist 8 bis 9 Stunden beschäftigt. Multiplayer oder Challenge Maps gibt es nicht. Das Spiel lief im Test bugfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene *Batman*-Atmosphäre
- ➕ Motivierende Suche nach Secrets
- ➕ Konzept der „großen“ *Arkham*-Titel solide in 2D übertragen
- ➕ Gute englische Sprecher
- ➕ Aufgehübschte HD-Optik
- ➕ Verbesserte Karte
- ➕ Gut per Maus/Tastatur spielbar
- ➕ Im Gegensatz zu den Handheld-Versionen angenehmeres Scannen per Maus …
- ➖ … was aber immer noch oft aus dem Spielfluss reißt
- ➖ Spannungsarme Story
- ➖ Teils verwirrendes Leveldesign
- ➖ Wenig Gadgets
- ➖ Optisch eintönige Gefängnislevels
- ➖ Technisch immer noch schwach
- ➖ Anspruchslose Prügeleien
- ➖ Tastenbelegung lässt sich größtenteils nicht verändern
- ➖ Einige nervige Bosskämpfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**



Der Wiedererkennungswert der Filmszenen ist hoch, die Levels punkten mit hübschen Lichteffekten.


Denkaufgaben sind selten und ultrasimpel: Der Schwierigkeitsgrad ist klar auf ein junges Zielpublikum zugeschnitten.


Die Zwischensequenzen versprühen dank der originalen Sprachausgabe aus den Filmen viel Kinoflair und geben die Story gut wieder.

Lego Der Hobbit

Von: Peter Bathge

Kleine Helden, große Sorgen: Der Trip nach Mittelerde bringt die *Lego*-Serie nicht voran.

FILM 3 ALS DLC

Die Kampagne umfasst nur die Ereignisse der beiden ersten Filme. Teil 3 soll nachgeliefert werden.

Der dritte *Der Hobbit*-Teil *Hin und zurück* kommt erst Ende 2014 in die Kinos – dementsprechend ist er natürlich nicht Teil der Lego-Umsetzung, das Spiel endet an derselben Stelle wie *Smaugs Einöde*. Pünktlich zum Kinostart des Trilogie-Finales will Traveller's Tales eine DLC-Episode mit den Inhalten des dritten Films veröffentlichen. Über den Preis schweigt sich das Unternehmen bislang noch aus.

Nachdem das von Partnerstudio TT Fusion entwickelte *The Lego Movie Videogame* schon keine großen Wertungshöhen mehr erreichte (PCG-Wertung in Ausgabe 4/14: 72), verpasst es auch Traveller's Tales' Umsetzung der ersten beiden *Der Hobbit*-Filme, die dahinsiechende *Lego*-Serie spielerisch voranzubringen. *Lego Der Hobbit* wirkt wie eine mutlose Kopie von *Lego Der Herr der Ringe*. Dadurch hat es ironischerweise eine Menge mit der Kinovorlage gemein …

Alles wie im Kino

Für das Spiel zum Film hat Warner Bros. neben dem exzellenten Soundtrack der Vorlage auch die Original-Sprachschnipsel zur Verfügung gestellt – sowohl aus dem englischen Original als auch der übersetzten deutschen Version. Atmosphärisch herrscht also eitel Sonnenschein im Auenland, auch dank der sehr guten Inszenierung. Optisch und akustisch ist *Lego Der Hobbit* der bislang ausgefeilteste Teil der Plastikspielzeug-Serie.

Die Geschichte der beiden Filme *Eine unerwartete Reise* und *Smaugs Einöde* wird exakt wiedergegeben und ergänzt durch eine Prise Slapstick in den Zwischensequenzen. Allerdings geht durch den Fokus auf den Plot und die von den Schauspielern eingesprochenen Dialoge viel vom Charme der Vorgänger verloren: Weder erreicht das Spiel den Unterhaltungswert der frühen *Lego Star Wars*-Teile ohne Sprachausgabe, noch können die Gespräche durch Wortwitz überzeugen wie bei *Lego Batman 2* oder *Lego Marvel Super Heroes*.

Button-Mashing, das Spiel

Spielerisch erwartet euch der typische *Lego*-Mix. Ihr steuert Hobbit Bilbo, Zauberer Gandalf und die 13 Zwerge abwechselnd durch 14 Levels mit einer Spielzeit von je 20 bis 35 Minuten. Nach sechs Stunden findet die Kampagne ein vorzeitiges Ende (siehe DLC-Kasten links). Ein kurzes Vergnügen, das aber dennoch einige Längen aufweist. Das liegt vor allem an dem extrem formelhaften Spielverlauf: Nahezu jede Aktion, egal ob ihr an einer Kette zieht, einen Bossgegner im Nahkampf angeht oder einen Hebel umlegt, erfordert das mehrmalige Drücken eingeblendeter Tasten.

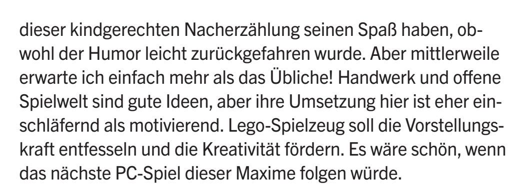
Diese Quick-Time-Events verlieren schnell an Reiz, zumal sie noch nicht einmal sonderlich schwer zu bestehen sind. *Lego Der Hobbit* ist nämlich noch einfacher als viele seiner Vorgänger: Die zu erledigenden Aufgaben bestehen selten aus mehr als zwei Schritten. Zudem unterscheiden sich die Figuren kaum, die Zwerge besitzen etwa alle ähnliche Fähigkeiten. Das macht den Wechsel zwischen verschiedenen Figuren zur Lösung der Hüpf- und Rätselpassagen weniger wichtig als von der Serie gewohnt. Echte Kopfnüsse wie einst in *Lego Pirates of the Caribbeans* gibt es ohnehin nicht.

Bauen nach Anleitung

Das neue Handwerkssystem könnte theoretisch für mehr Komplexität sorgen. In der Praxis beschränkt es sich jedoch darauf, durch das Zerschlagen der Kulissen einige in Hülle und Fülle verfügbare Rohstoffe


Kreativität unerwünscht: An Baustationen ladet ihr gesammelte Handwerksmaterialien ab und baut anschließend Objekte streng nach Vorschrift (kleines Bild).

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Werde ich einfach nur älter oder werden die *Lego*-Spiele immer liebloser?“

Kein guter Jahrgang für Traveller's Tales: *Lego Der Hobbit* ist schon das zweite *Lego*-Spiel 2014, das in mir nicht mehr die alte Begeisterung auszulösen vermag. Wo bleibt die große Revolution, wo die Weiterentwicklung im Vergleich zu den Vorgängern? Klar: *Lego Der Hobbit* ist durch seine Zugänglichkeit, seinen unterhaltsamen Koop-Modus und seine starke Inszenierung immer noch ein gutes Spiel. Wer die Filme mochte, wird auch mit dieser kindgerechten Nacherzählung seinen Spaß haben, obwohl der Humor leicht zurückgefahren wurde. Aber mittlerweile erwarte ich einfach mehr als das Übliche! Handwerk und offene Spielwelt sind gute Ideen, aber ihre Umsetzung hier ist eher einschläfernd als motivierend. Lego-Spielzeug soll die Vorstellungskraft entfesseln und die Kreativität fördern. Es wäre schön, wenn das nächste PC-Spiel dieser Maxime folgen würde.

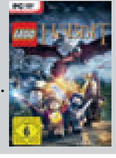
zu sammeln. Damit errichtet ihr an Baustationen vorgegebene Objekte – ihr müsst lediglich das nächste richtige Bauteil auswählen, um die maximale Punktebelohnung zu erhalten. Eigene Konstruktionsideen sind unerwünscht.

Das Crafting ist (leider) auch in der offenen Spielwelt zwischen den Levels von Bedeutung, die sich stark am Konzept aus *Lego Der Herr der Ringe* orientiert. Hier gibt es eine Menge zu tun: Ihr sammelt spezielle Mithril-Steine, kauft Bonusfiguren und Cheats mit verdienten Punkten, redet mit NPCs und löst kleine Nebenaufgaben. Klingt spannend, ist aber reines Füllmaterial zur Spielzeitstreckung: Die Quests sind langweilig, erzählen keine spannenden Geschichten und fühlen sich schon bald wie Arbeit an. Wer ein Spiel nicht weglegen mag, ohne einen 100%-Spielstand vorweisen zu können, wird aber trotzdem seine Freude an *Lego Der Hobbit* haben. Genauso wie alle Fans der Filme oder Kinder und Erwachsene, die das bunte Abenteuer zusammen im Splitscreen-Modus erleben. ❑


Regelmäßig nehmen wir Reißaus vor anrückenden Bösewichten und sammeln unterwegs glänzende Lego-Steine ein. Diese Fluchtsequenzen sind spielerisch anspruchslos, aber fein inszeniert.


In Kämpfen genügt meist blindes Dauerhämmern auf die einzige Angriffstaste. Dazu kommen häufige, stets gleich verlaufende Quick-Time-Events, während der ihr auch zwei andere Buttons drücken dürft.

LEGO DER HOBBIT



Ca. € 27,-
11. April 2014

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam mit Kontenbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Bunt und detailliert mit einigen wenigen mauen Texturen und kantigen Schatten
Sound: Original-Soundtrack und Sprachschnipsel aus dem Film auf Deutsch und Englisch
Steuerung: Wir empfehlen dringend ein Gamepad. Die Tastatur-Steuerung ist noch unpräziser als das Hüpfen mit dem Controller.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Kooperativ an einem PC Kampagne und freien Modus spielen
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Dual Core E2180/Athlon 64 X2 EE 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GS/ Radeon X1950 Pro, Windows XP
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkern-CPU mit 2,6 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 480/Radeon HD 5850

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 6 Jahren
Harmlos und für Kinder unbedenklich. Besiegte Figuren lösen sich in bunte Lego-Steine auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten die Kampagne durch und erforschten anschließend vier Stunden die offene Spielwelt. Dabei blieb einmal eine Figur stecken und das Spiel stürzte einmal ab.

PRO UND CONTRA
- ➕ Bunte Mischung aus Hüpfen, Kämpfen und Rätseln
- ➕ Original-Sprachausgabe und Film-Soundtrack wie im Kino
- ➕ Rasante Verfolgungsjagden
- ➕ Etliche Bonusinhalte und Figuren
- ➕ Offene Spielwelt mit vielen Beschäftigungsmöglichkeiten
- ➕ Unterhaltsamer Koop-Modus
- ➖ Anspruchsloses Spielprinzip
- ➖ Unsäglich viele Quick-Time-Events
- ➖ Aufgesetztes Crafting-System
- ➖ Ödes Bauen nach Anleitung
- ➖ Nebenaufgaben sind reiner Füller
- ➖ Unpräzise Steuerung bei Sprüngen
- ➖ Nur vereinzelt lustige Szenen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Dominique: Yes. I'm fine. We just got a little loud.

Um seine Ziele zu erreichen, greift Malachi manchmal auch zu unkonventionellen Methoden.

Moebius: Empire Rising

Von: Marc Brehme

Adventure-Veteranin Jane Jensen medet sich mit einem Mystery-Adventure zurück.

Malachi Rector ist ein gefragter Experte für Antiquitäten. Er verfügt nicht nur über einen scharfen Blick und ein ausgeprägtes geschichtliches Wissen, sondern auch über sehr spezielle Fähigkeiten. Mit seinem nahezu fotografischen Gedächtnis und durch Berührung kann er Gegenstände, Personen und Situationen in Sekundenschnelle einschätzen und detailliert analysieren. Als der Antiquitätenhändler von seinem letzten Job zurückkehrt, ersucht ihn eine geheime Regierungsorganisation um Hilfe bei einem Mordfall. Allerdings soll er in Venedig nicht den Mörder der erhängten 19-Jährigen finden, sondern eine mögliche Verbindung zu Personen der Zeitgeschichte untersuchen. Eine uralte Theorie um Raum und Zeit ist der Dreh- und Angelpunkt des kickstarterfinanzierten Spiels.

Wer nicht fragt, bleibt dumm

Das klassische Point&Click-Gameplay zeichnet sich mehr durch Gespräche und Personenanalysen (siehe Kasten) als durch Inventar- und Kombinationsrätsel aus. Meist müsst ihr eure Gesprächspersonen in Dialogen bis ins kleinste Detail ausquetschen, mit eurem Smartphone oder auf andere Art und Weise weitere Informationen beschaffen und schließlich die Analysen durchführen. Obwohl es auch unlogische Ausreißer gibt, sind die Rätsel meist fair, bieten einige nette Abwechslungen, sind aber grundsätzlich relativ leicht. Gerade Genre-Veteranen werden das Hilfesystem, das bei Bedarf grobe Tipps vom Stapel lässt, wohl gar nicht erst aufrufen müssen.

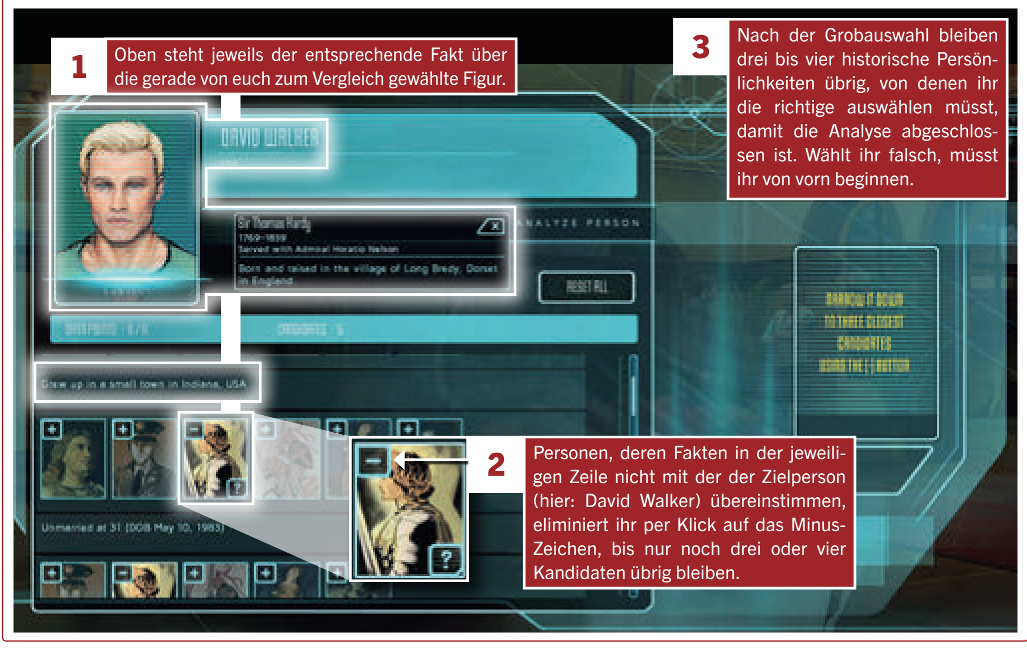


Viele Schauplätze sind überfrachtet mit Hotspots; die meisten davon sind jedoch nicht wirklich nutzbar.

Das Inventar (rechts) ist funktionell und beinhaltet selten mehr als eine Handvoll Gegenstände.

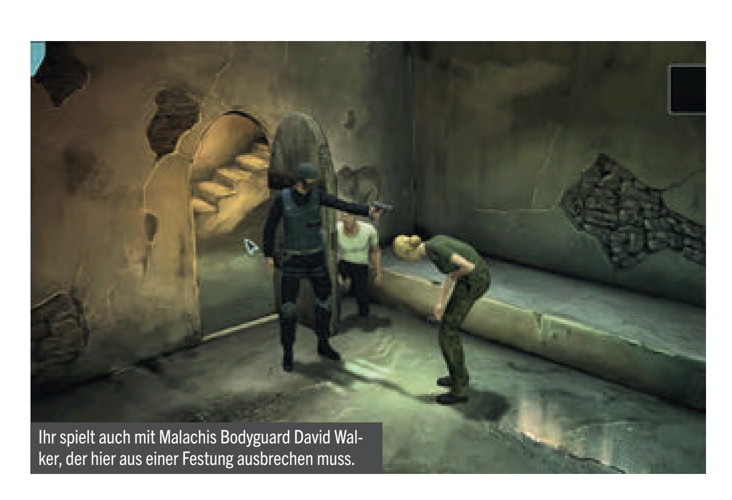
DIE DATENANALYSEN

Es gibt mehrere Analysen, die ihr als Malachi ausführt. Die einfachsten sind die Untersuchungen von Gegenständen und die von weniger wichtigen Personen. Weitaus umfangreicher ist die Datenanalyse historischer Personen, die erst freigeschaltet wird, wenn ihr durch Gespräche und Recherchen genügend Data Points über sie gesammelt habt.

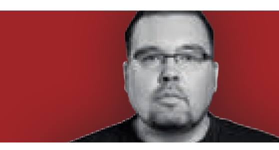


Die Entdeckung der Langsamkeit
Seine Ermittlungen führen Malachi in sieben Kapiteln über den gesamten Erdball. Dabei hinterlässt *Moebius: Empire Rising*, das sich als Drama inszeniert, in grafischer Hinsicht einen gemischten Eindruck. Schauplätze in der Totalen, etwa der Dogenplatz in Venedig, sind wirklich schick, aber in Nahansichten wirken die meisten Texturen, als wären sie nicht über das Beta-Stadium hinausgekommen. Auch die hölzernen Animationen wirken eher bemüht als realistisch und sind vor allem eines: langsam. So dauert es gefühlt eine Ewigkeit, bis Malachi auf eine Kiste geklettert ist oder sich an einen Tisch setzt. Zudem schlurft er durch die Locations wie ein Kriegsveteran mit steifem Bein. Alternativ teleportiert er sich per Doppelklick, was aber an der ansonsten stimmigen Atmosphäre zerrt. Zu dieser tragen nicht nur der gelungene Soundtrack von Adventure-Komponist Robert Holmes, sondern auch die tolle englischsprachige Vertonung bei.

Man spricht (noch nicht) deutsch
Die Hintergrundgeschichte von *Moebius* ist spannend, spielt ihr Potenzial aber nie vollends aus. Um der Verschwörung mit dem streng geheimen namensgebenden Projekt, bei dem es um Zusammenhänge aus Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit geht, auf den Grund zu gehen, sind aktuell gute Englischkenntnisse vonnöten. Voraussichtlich im Juni will der Hamburger Publisher Crimson Cow eine Version in die Händelerregale stellen, die zumindest mit deutschen Untertiteln kommt; deutsche Sprachausgabe ist indes nicht geplant. ❑


Ihr spielt auch mit Malachis Bodyguard David Walker, der hier aus einer Festung ausbrechen muss.

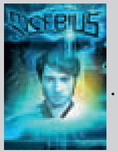
MEINE MEINUNG |
Marc Brehme



„Malachi ist leider kein neuer *Gabriel Knight.*"

Moebius: Empire Rising hat mich gut unterhalten. Es machte Spaß, etwas andere Rätsel zu lösen, Menschen zu analysieren und Fakten zu sammeln. Über die grafischen Schwächen konnte ich hinwegsehen. Gerade bei einem Adventure gibt es Wichtigeres: eine spannende Story und eine dichte Atmosphäre. Hier bemüht sich *Moebius* wahrlich und irgendwie möchte man auch immer weiterspielen. Aber so richtig springt der Funke dennoch nicht über. Dafür ist die Charaktere etwas zu flach, die Technik zu veraltet und die Story lässt zu viele Frage offen. Ob das reicht, um aus *Moebius* wie geplant eine neue Adventure-Reihe zu etablieren?

MOEBIUS: EMPIRE RISING
Ca. € 28,-
15. April 2014



ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Adventure
Entwickler: Pinkerton Road
Publisher: Phoenix Online Studios
Sprache: Englisch, englische Untertitel
Kopierschutz: Je nach Quelle: Phoenix Online Studios und GoG.com: DRM-frei; Steam: Kontenbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Durchwachsen; teils stilistisch schöne und stimmungsvolle Locations, aber auch schwache Texturen und Charaktermodelle
Sound: Sehr gute englische Vertonung; einige schwache Dialoge; gelungener Soundtrack und atmosphärische Nebengeräusche
Steuerung: Eingängige Point&Click-Steuerung mit kontextsensitiven Hotspots; schwache Animationen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Windows XP/Vista/7, Mac: Snow Leopard (10.6.X), CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 3,1 GB Festplattenplatz
Empfehlenswert: CPU 2 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Es gibt Szenen, in denen Gewalt gegen die Protagonisten ausgeübt wird, und eine Szene, in der ihr einen anderen Charakter mit einer Waffe bedrohen müsst. Blut fließt keines.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam-Vorabversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:40
Es gab kleinere Probleme mit nicht erkannten lokalen Savegames (Steam-Cloud funktionierte aber), Kollisionsabfragen und Schatten, die bis zum Release aber noch gepatcht werden sollen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Abwechslungsreiche Rätsel mit teils alternativen Lösungen
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Gelungene Vertonung
- ➕ Gute Balance zwischen Story und Gameplay/Rätseldichte
- ➕ Relativ lange Spielzeit
- ➕ Stilsichere Grafik …
- ➖ … die aber veraltet ist
- ➖ Gegenstände teils erst aufnehmbar, wenn das Spiel/Rätsel es vorsieht
- ➖ Animationen bremsen Spielfluss
- ➖ Letztes Kapitel fällt stark ab
- ➖ Spielende lässt viele Fragen offen
- ➖ Kleinere Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

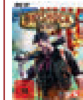
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



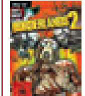
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



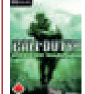
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



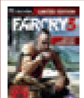
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



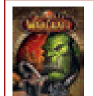
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG

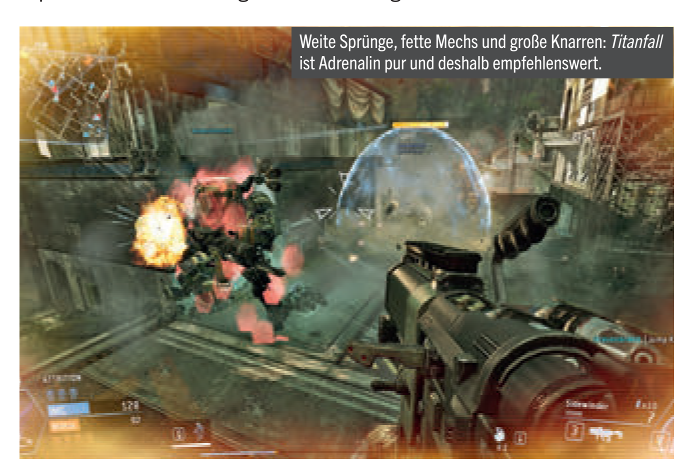
Titanfall

Weil der Test zum Multiplayer-Mech-Shooter in Ausgabe 04/14 erst im allerletzten Moment zustande kam, mussten wir damals auf eine Abstimmung über die Aufnahme von *Titanfall* in den Einkaufsführer verzichten. Das holen wir jetzt nach.

Die Pro-Argumente
Mit seinem innovativen Mix aus schweren Mechs und beweglichen Piloten hebt sich *Titanfall* merklich von anderen Ego-Shootern ab. Parkour-Elemente wie Wallruns und Jetpacks sorgen für ein einmaliges Bewegungsgefühl. Dazu kommen intensive Gefechte mit den tonnenschweren Titanen. Trotz der unterschiedlichen Rollen von Piloten und Titanen ist das Balancing ausgezeichnet. Dank 15 sehr abwechslungsreich gestalteter Maps gibt es jede Menge (optische) Abwechslung und die wenigen Waffen unterscheiden sich merklich im Spielgefühl.

Die Contra-Argumente
Die als große Neuerung beworbene Multiplayer-Kampagne enttäuscht mit schwacher Story und lausiger Inszenierung. Die betagte Source-Engine hängt zudem meilenweit hinter dem Bombast eines *Battlefield 4* hinterher und erlaubt keine Zerstörungseffekte oder weitläufige Maps. Aufgrund des eingeschränkten Levelsystems und der wenigen Spielmodi stellt sich zudem auf lange Sicht Routine ein. Bis dahin wird man aber mindestens 30 Stunden lang exzellent unterhalten.

Das Ergebnis
Denkbar knapp setzten sich vier Jagegen drei Nein-Stimmen durch. Damit schafft *Titanfall* erfolgreich den Sprung in unsere Empfehlungsliste.



Weite Sprünge, fette Mechs und große Knarren: *Titanfall* ist Adrenalin pur und deshalb empfehlenswert.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

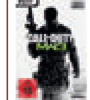
Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



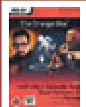
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

NEUZUGANG



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

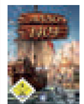


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

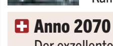
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

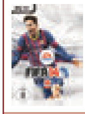


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

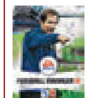
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

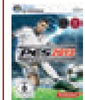


Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Battlefield 4: Naval Strike



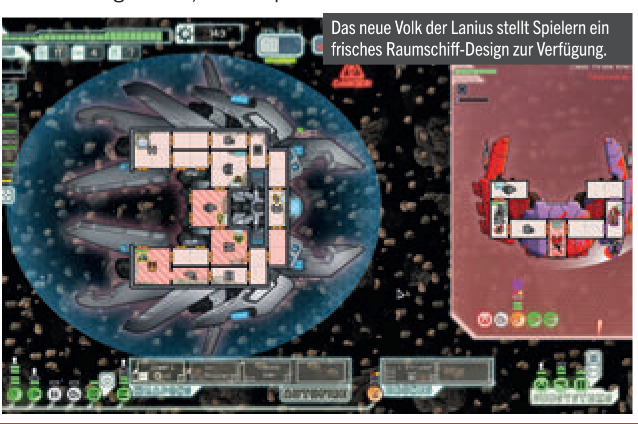
Im Trägerangriff-Modus stürmt ihr gegen Ende einer Partie das feindliche Schiff.

Keine Lust auf Panzer? Dann ist ja vielleicht eine beschauliche Bootsfahrt eher nach eurem Geschmack – gelegentlicher Beschuss durch feindliche Soldaten inklusive. Mit dem neuen Map-Pack *Naval Strike* bedient *Battlefield 4*-Entwickler Dice vor allem Freunde der Seefahrt. Wer keine Lust hat auf Kanonenboote, weite Wasserflächen und Infanteriegefechte in eng begrenzten Arealen hat, sollte lieber einen Bogen um den DLC machen. Für den gewohnt happigen Preis von knapp 15 Euro bekommen Interessierte vier neue Mehrspielerkarten, alle im Pazifik angesiedelt. Ein neues Fahrzeug ist auch im Lieferumfang enthalten: Das Hovercraft eignet sich sowohl zu Wasser als auch an Land als schnelles Fortbewegungsmittel. Der Star des Download-Pakets, das es auch als Teil des Premium-Angebots von *Battlefield 4* gibt, ist aber ganz klar der neue Tita… – Verzeihung, Trägerangriff-Modus. Der erinnert nicht grundlos an die beliebte Titan-Spielvariante aus *Battlefield 2142*. Statt schwebender Festungen stehen hier dicke Flugzeugträger im Mittelpunkt: Die Spieler versuchen, den Träger des gegnerischen Teams vor Ablauf des Zeitlimits zu zerstören. Dazu gilt es, Punkte auf der Karte einzunehmen, woraufhin eine Raketenstellung automatisch mit dem Beschuss des feindlichen Riesenschiffs beginnt. Verliert ein Träger mehr als die Hälfte seiner Gesundheitspunkte, öffnen sich die Hangartore und Spieler des gegnerischen Teams können ins Innere vordringen, um zwei M-Com-Stationen in die Luft zu jagen und den Flugzeugträger so zu zerstören. Das spielt sich noch eine Ecke chaotischer als der Rush-Modus, denn die Gänge des Flugzeugträgers sind eng und die Abwehrversuche der Verteidiger haben mehr mit panischer Hilflosigkeit als mit überlegtem taktischen Vorgehen im Team zu tun.


Das Hovercraft ist ein besonders vielseitiges Fahrzeug, sowohl auf dem Wasser als auch an Land.

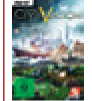
FTL: Advanced Edition

Vorbildlich, wie Entwickler Subset Games sein hervorragendes Weltraum-Indie-Spiel *FTL: Faster Than Light* auch noch eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung unterstützt. Die kostenlos erhältliche *Advanced Edition* wird beim Start des Spiels über Steam automatisch heruntergeladen – ohne dass ihr einen Cent dafür zahlen müsst! Das Update erweitert das pixelige Raumschiff-Management-Spiel um frische Sternensysteme, Aufgaben, Waffen und Schiffssysteme sowie ein komplett neues Schiff und eine weitere Rasse. Unter anderem gibt es jetzt auch die Möglichkeit, eine Kopie verstorbener Crew-Mitglieder per Klonanlage zurück ins Leben zu holen. Zudem lassen sich gegnerische Schiffe neuerdings hacken und einzelne Räume kurzzeitig lahmlegen. Sehr nützlich ist auch die Funktion, die eigene Mannschaft per Knopfdruck zurück auf ihre vorherigen Stationen zu schicken, etwa nach einem Kampf gegen Eindringlinge. Obacht: Das Balancing ist durch die Neuzugänge leicht durcheinandergeraten, Schwierigkeitsgrad und Zufallsfaktor sind sogar noch höher als im Original. Da ist es gut, dass ihr im Menü den Ursprungszustand wiederherstellen dürft.


Das neue Volk der Lanius stellt Spielern ein frisches Raumschiff-Design zur Verfügung.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

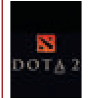
+ Civilization 5: Gods and Kings – Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



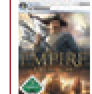
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



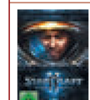
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm – Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within – Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Total War: Rome 2 – Hannibal at the Gates

Im zweiten DLC zu *Total War: Rome 2* steht der Konflikt der beiden antiken Supermächte Karthago und Rom im Mittelpunkt. Der DLC liefert neben einer neuen Kampagne über den Zweiten Punischen Krieg (218-201 v. Chr.) obendrein zwei historische Schlachten und mit zwei iberischen und einem griechischen Stamm drei weitere spielbare Fraktionen nach – also in der Anzahl etwa ebenso viele Zusatzinhalte wie bereits die gelungene erste Download-Erweiterung *Cäsar in Gallien*. Jedoch entpuppt sich die frische DLC-Kampagne eher als eine Mogelpackung, denn im Grunde genommen kann man den Zweiten Punischen Krieg fast auf identische Weise bereits mit der Kampagne des Hauptspiels nacherleben – bekannte Höhepunkte wie etwa die Alpenüberquerung Hannibals sucht man im DLC leider vergeblich. Vielmehr ist man als Scipio Africanus oder Hannibal damit beschäftigt, Kleinkriege gegen mickrige Stämme zu führen. Zu epischen Schlachten zwischen Römern und Karthagern wie in Cannae oder Zama kam es bei den von uns gespielten Partien jedenfalls eher selten. Schön ist aber, dass die Kampagnenkarte passend zum Punischen Krieg auf 19 Provinzen um das westliche Mittelmeer verkleinert wurde und die Rundenzeit auf einen Monat statt einem Jahr verkürzt wurde. Das Jahreszeitensystem aus dem *Cäsar in Gallien*-DLC findet sich ebenfalls bei *Hannibal at the Gates* wieder, jedoch spielt es logischerweise kaum eine Rolle am warmen Mittelmeer.

Insgesamt bietet *Hannibal at the Gates* somit zu wenige neue Elemente, die zum Tragen kommen, sodass nur echte *Rome 2*-Fans hier für ganze 15 Euro zuschlagen sollten.


Die Kampagnenkarte wurde für den DLC auf 19 um das Mittelmeer liegende Provinzen verkleinert.


Natürlich dürfen Elefanten in einer Armee eines Hannibal nicht fehlen.

BOOSTERPACK GRATIS FÜR PC-GAMES-LESER
Holt euch fünf kostenlose Karten: Jetzt Code einlösen (s. Seite 128)!

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Neun Helden, über 300 Karten, kostenlos spielbar: Das vor einem Jahr angekündigte, rein digitale Free2Play-Kartenspiel von Kultentwickler Blizzard ist endlich dem Beta-Kokon entschlüpft. Seit Anfang März ist *Hearthstone* frei erhältlich, die fertige Version unterscheidet sich aber nur in wenigen Punkten von der sehr weit fortgeschrittenen Open-Beta-Variante, die wir euch vor zwei Ausgaben ausführlich vorgestellt haben. Blizzard schraubte lediglich noch ein wenig an der Spielbalance und verbesserte durch Veränderungen bei den gewerteten Matches im Spielen-Modus die Langzeitmotivation. In einer mehrere Wochen dauernden Saison steigt man nun durch Siege im Rang auf. Wer nach Ablauf einer Saison zumindest Rang 20 erreicht hat, bekommt dafür einen neuen Kartenrücken spendiert. Der erreichte Rang in der Vorsaison bestimmt außerdem, wie weit oben im Rangsystem man in der Folgesaison anfängt. Als Langzeitziel hat Blizzard goldene Charakterporträts implementiert. Um ein solches freizuschalten, müsst ihr aber 500 (!) Spiele im gewerteten Modus gewonnen haben. Vor dem offiziellen Start errungene Siege zählen nicht.

Neue Spielmodi wurden für den offiziellen Start nicht integriert. Im Rahmen der Spielemesse PAX East in Boston ließ Blizzard aber verlauten, dass *Hearthstone*-Spieler schon bald einen Solo-Abenteuermodus und die erste Kampagne dafür bekommen. „Der Fluch von Naxxamas" ist eine fünfteilige Quest-Reihe mit mehreren Bosskämpfen pro Abschnitt. Als Belohnung für bewältigte Abschnitte winken legendäre Karten. Natürlich ist der Zugang zum Solo-Abenteuer nicht kostenlos. Wie beim recht teuren Arena-Modus fallen auch hier Kosten an, die entweder mit echtem Geld oder der Spielwährung Gold beglichen werden können. Gold gibt es übrigens auch im fertigen Spiel für das Erledigen von Quests, Erfolge in der Arena oder das Erreichen von versteckten Erfolgen. Fazit: Auch wenn die Arena und aller Voraussicht nach auch der Solo-Abenteuermodus etwas zu teuer ausfallen, können wir *Hearthstone* dennoch empfehlen. Der Spielumfang für Nichtzahler ist erfreulich hoch, die Präsentation der taktischen Kartengefechte erstklassig und der Pay-to-win-Faktor hält sich in Grenzen.

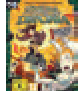


Je höher man bei gewerteten Spielen im Rang aufsteigt, desto härter werden die Gegner. Dieser Jäger hat angesichts unserer Kreaturenübermacht schon aufgegeben.


Andersfarbige Kartenrücken sind eine der Saison-Belohnungen für Erfolge in gewerteten Spielen. Hübsch, aber nutzlos.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



Goodbye Deponia
Getestet in Ausgabe: 11/13
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!

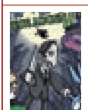
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Chaos auf Deponia — Getestet in Ausgabe: 11/12
Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

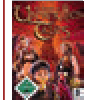
Deponia — Getestet in Ausgabe: 02/12
Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	84



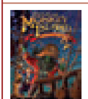
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

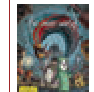


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

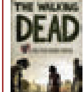
The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

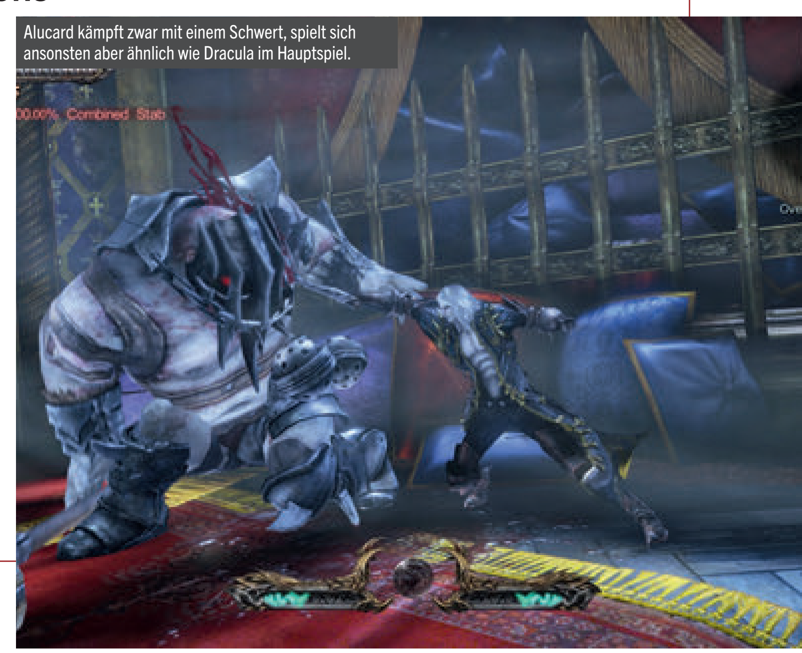


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Castlevania: Lords of Shadow 2 –Revelations

Obwohl der Titel spannende Enthüllungen verspricht, liefert die DLC-Erweiterung *Revelations* nur wenig Neues: In der mehrstündigen Bonus-Kampagne spielt man nur nach, was Draculas Sohn Alucard vor dem Hauptspiel getrieben hat. Zuerst die gute Nachricht: Auf öde Gegenwartslevels und nervige Schleichabschnitte haben die Entwickler diesmal verzichtet. In klassischer Manier erkundet Alucard alte und neue Levels im hübsch designten Schloss und sammelt Ausrüstung ein, die sein Vater später im Kampf gegen Satan verwenden soll. Dazwischen zersäbelt der Vampir reichlich Monster mit seinem magischen Schwert, was im Grunde genauso funktioniert wie die Peitsche im Hauptspiel. Die Kämpfe spielen sich gewohnt rasant und sehen gut aus, allerdings nerven die Gegner auch hier mit häufigen Attacken, die Alucard unterbrechen und zum Ausweichen zwingen. Abseits der Kämpfe gibt's einen Schwung frischer Rätsel, die auf Alucards neue Fähigkeiten zugeschnitten sind: Auf Knopfdruck verwandelt sich der Vampir beispielsweise in einen Geisterwolf und schlüpft so durch enge Durchgänge. Das alles spielt sich solide, begeistert aber nicht – am Ende bleibt *Revelations* ein überflüssiger DLC, der nur beinharten Fans gefallen dürfte. Preis: 6 Euro.



Alucard kämpft zwar mit einem Schwert, spielt sich ansonsten aber ähnlich wie Dracula im Hauptspiel.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

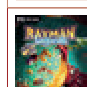


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

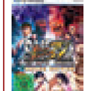
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

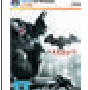
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

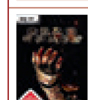


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

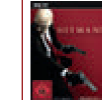


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

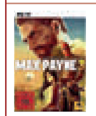
+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

NEUZUGANG

Dark Souls 2

Dem Vorgänger haben wir trotz guter Wertung den Einzug in den Einkaufsführer verwehrt: Zu lieblos war die PC-Umsetzung. Beim Nachfolger hat die Redaktion erneut abgestimmt: Empfehlen wir jedem Rollenspiel-Fan den Kauf oder nicht?

Die Pro-Argumente

Die *Dark Souls*-Serie ist einzigartig: Mit ihren ultraharten, taktisch anspruchsvollen, im Kern aber vollkommen fairen Kämpfen bietet sie geduldigen Spielern eine seltene Herausforderung und belohnt überlegtes Vorgehen. Die irre dichte Atmosphäre und die faszinierende Spielwelt schlagen einen von der ersten Minute an in ihren Bann. *Dark Souls 2* bietet dem Spieler etliche Freiheiten, der Wiederspielwert ist dank unterschiedlicher Klassen, zahlloser Waffen und Zauber sowie eines sehr variablen Charaktersystems ungemein hoch. Dazu kommt der Mehrspielermodus, der Online- und Offline-Aspekte clever vermischt. Dank kurzer Ladezeiten und leicht aufgewerteter Optik ist die PC-Version den technisch schwachen Konsolenfassungen ein gutes Stück voraus.

Die Contra-Argumente

Neben der hohen Einstiegshürde und den wenigen Hilfen für neue Spieler hat uns im Test die nahezu unbrauchbare Maus-Tastatur-Steuerung gestört: Ohne Gamepad lässt sich *Dark Souls 2* nicht vernünftig spielen. Das wissen sogar die Entwickler und blenden auf der Benutzeroberfläche ausschließlich Controller-Tasten ein – ein Unding! Der Grafik mangelt es des Weiteren an Details, viele Texturen wirken verwaschen. Dazu kommt die geringe optische Varianz bei den Widersachern.

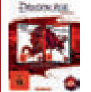
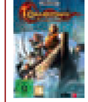
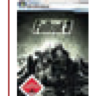
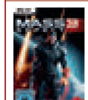
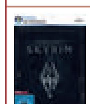
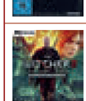
Das Ergebnis

Ein Redakteur sprach sich gegen eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus, der Rest dafür. Somit zieht *Dark Souls 2* als unser aktuell bestbewertetes Rollenspiel in den Einkaufsführer ein.

In den harten Kämpfen entscheidet das richtige Timing über Sieg oder Niederlage. Das gefällt nicht jedem.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

	NEUZUGANG **Dark Souls 2** – **Getestet in Ausgabe: 05/14** – Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!	Untergenre: Action-Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Bandai Namco	Wertung: 92
	Deus Ex: Human Revolution – **Getestet in Ausgabe: 09/11** – Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.	Untergenre: Action-Rollenspiel	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Square Enix	Wertung: 86
	NEUZUGANG **Diablo 3: Reaper of Souls** – **Getestet in Ausgabe: 05/14** – Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.	Untergenre: Action-Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Blizzard Entertainment	Wertung: 86
	**Dragon Age: Origins** – **Getestet in Ausgabe: 12/09** – Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Electronic Arts	Wertung: 91
	**Drakensang: Am Fluss der Zeit** – **Getestet in Ausgabe: 02/10** – In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 12 Jahren	Publisher: Dtp Entertainment	Wertung: 87
	**Fallout 3** – **Getestet in Ausgabe: 01/09** – Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 18 Jahren	Publisher: Ubisoft	Wertung: 90
	**Mass Effect 3** – **Getestet in Ausgabe: 04/12** – Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!	Untergenre: Action-Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Electronic Arts	Wertung: 90
	+ **Mass Effect 2** – **Getestet in Ausgabe: 02/10** – Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte			Publisher: Electronic Arts	Wertung: 88
	+ **Mass Effect** – **Getestet in Ausgabe: 08/08** – Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.			Publisher: Electronic Arts	Wertung: 85
	**Path of Exile** – **Getestet in Ausgabe: 13/12** – Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.	Untergenre: Action-Rollenspiel	USK: Nicht geprüft	Publisher: Grinding Gear Games	Wertung: 85
	**The Elder Scrolls 5: Skyrim** – **Getestet in Ausgabe: 12/11** – Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Bethesda Softworks	Wertung: 91
	**The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition** – **Getestet in Ausgabe: 06/12** – Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Bandai Namco	Wertung: 89
	+ **The Witcher: Enhanced Edition** – **Getestet in Ausgabe: 10/08** – Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen			Publisher: Atari	Wertung: 87
	**The Elder Scrolls 5: Skyrim** – **Getestet in Ausgabe: 12/11** – Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.	Untergenre: Rollenspiel	USK: Ab 16 Jahren	Publisher: Bethesda Softworks	Wertung: 91



NEUZUGANG

Diablo 3: Reaper of Souls

Gelingt dem Add-on der Einzug in unseren Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Reaper of Souls peppt das Endgame mit dem Abenteuermodus auf und liefert mit Akt 5 und der Kreuzritter-Klasse neue Inhalte. Das neue Itemsystem sorgt für motivierende, belohnende Beutejagd!

Die Contra-Argumente

Für stolze 40 Euro bringt die Erweiterung vergleichsweise wenige Neuerungen mit sich – auch wenn die es in sich haben. Der fünfte Akt erzählt eine schwache Story und ist schnell durchgespielt.

Das Ergebnis

Alle Redakteure stimmten dafür, das originale *Diablo 3* durch *Reaper of Souls* zu ersetzen.



Die Zukunft von Civilization

Von: David Mola

Beyond Earth heißt das neue Civ-Kapitel. Unser Autor wirft einen ganz persönlichen Blick zurück – und voraus.

Als mein Vater mir im Herbst 1992 eine weiße Schachtel mit dem Abbild eines Pharao in die Hand drückte, ahnte ich nicht, dass sich damit mein Blick auf Videospiele verändern würde. Bis dahin hatte ich lediglich Joysticks gequält und Sport- oder Rennspiele auf meinem alten Atari 800 XL gedaddelt. Aber seit ein paar Monaten stand da dieser neue 386er, auf dem ich bisher nur LucasArts-Adventures wie *Monkey Island* oder das legendäre *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* gespielt habe. Nun gut, dann probieren wir mal dieses *Civilization*, danke Papa.

Nach einer Weile totaler Ahnungslosigkeit (das Spiel war in englischer Sprache) schnappte ich mir ein Wörterbuch und wollte verstehen, was da gesagt und geschrieben wird. Im Nu hatte sich mein Englischvokabular deutlich verbessert und ich war unterschwellig dem Charme dieses eigentlich ganz schön hässlichen Spiels erlegen. Aber warum? Was faszinierte einen elfjährigen Jungen an einem komplexen Strategiespiel in fremder Sprache und mit historischem Setting? „Cool" ja eigentlich weder auf den ersten noch auf den zweiten Blick.

Beschäftigungstherapie

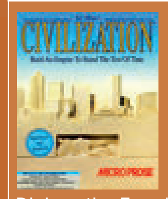
Es gibt viele Gründe dafür, dass die Reihe sich auch heute noch großer

DIE SERIE IM ÜBERBLICK

Wir lassen über 20 Jahre *Civilization* Revue passieren und beleuchten legendäre Features sowie kuriose Fakten rund um die wichtigsten Vertreter der Spieleserie.

Mit *Civilization 1* legte Microprose bereits 1991 den Grundstein für eine einzigartige Erfolgsstory. Selbst der geistige Vater der Reihe, Entwickler-Legende Sid Meier, hätte damals nicht geglaubt, dass der überaus komplexe Titel derart erfolgreich sein würde. Nach über 20 Jahren und vier offiziellen Nachfolgern sowie einigen Spin-offs gilt die Strategie-Reihe als eine der langlebigsten in dieser turbulenten Branche. Wir setzen die Nostalgie-Brille auf und ergründen, was jeden Teil der Serie besonders auszeichnet. Bewusst außen vor lassen wir übrigens *Sid Meier's Colonization*, das für Konsolen konzipierte und stark simplifizierte *Civilization Revolution* sowie *Civilization: Call to Power*. Letzterer Titel erschien 1999, trägt den offiziellen Namen und verfolgt ein sehr ähnliches Spielprinzip wie das „echte" *Civilization*, hat aber herzlich wenig mit Sid Meier und der eigentlichen Spielreihe zu tun.

CIVILIZATION (1991)



Das Ur-*Civilization* bot schon beinahe alles an Spielmechanik, was auch heute im aktuellen Teil noch funktioniert: Diplomatie, Forschung, Handelsrouten, verbesserbare Geländefelder, Krieg und all das in einem optischen Gewand, das schon 1991 niemanden vom Hocker reißen konnte. Aber der Grundstein war gelegt und das Genre der Rundenstrategie hatte sich endgültig etabliert.

CIVILIZATION 2 (1996)



Der Nachfolger machte einiges anders, aber nicht alles besser. Am Spielablauf selbst hatte sich nicht viel geändert, das Drumherum wollten die Entwickler zeitgemäß umsetzen. Die Folge: Viel Multimedia-Schnickschnack und Menüs in Windows-Optik. In Erinnerung geblieben ist uns zudem die abenteuerliche Übersetzung. Erstmals gab es historische Szenarios und einen umfangreichen Editor für Mod-Fans.


Passend zum Setting sind Einheiten und Umgebung futuristisch gestaltet. Für die grafische Darstellung sorgt offenbar eine aufgebohrte Version der *Civ 5*-Engine.


Ob diese käferartigen Gesellen Freund oder Feind sind, verraten die Entwickler noch nicht. Vielleicht kann man ja sogar selbst eine Insekten-Rasse spielen?

Beliebtheit erfreut, und der wichtigste von allen ist die Substanz des Gameplays. Im Kern spielt sich auch *Civilization 5* wie der erste Ableger. Klar, um Komfortfunktionen erweitert und optisch natürlich deutlich aufgehübscht, aber die Grundmechanismen sind identisch.

Permanent geschieht etwas auf dem Spielfeld. In der Anfangsphase ist man damit beschäftigt, das umliegende Gebiet zu erkunden. Runde für Runde wartet man gespannt, was der nächste Zug wohl zum Vorschein bringt. Parallel wird geforscht, Städte entstehen, erste Einheiten werden ausgebildet, wir schlagen uns mit Barbaren herum und knüpfen Kontakte zu anderen Völkern. Im Nu sind Stunden vergangen – und keine Sekunde davon war langweilig.

Nur noch eine Runde

Diese permanente Bindung an das Spielgeschehen nennt Sid Meier selbst augenzwinkernd das „Just one more turn"-Prinzip, also das Versprechen an euch selbst, nur noch diese eine Runde zu spielen und euch dann anderen Dingen zu widmen. Diese eine Runde, nur noch eine, dann ist Schluss! Na gut, eine noch … wie viele kurze Nächte ich in den letzten 22 Jahren genau deswegen hatte, weiß ich nicht genau. Es waren aber wirklich viele.

Weitreichende Entscheidungen

Der Kern eines jeden *Civilization* ist die Tatsache, dass ihr am laufenden Band weitreichende Entscheidungen trefft. Wohin bewege ich den Späher als Nächstes? Welche Technologie sollte ich jetzt erforschen? Sollte ich Ramses den Krieg erklären? Jede dieser Entscheidungen hat mehr oder weniger große Konsequenzen und am Ende einer Kette richtiger Entscheidungen steht meist ein glorreicher Sieg. Dass bei all diesem Trubel kein Stress aufkommt, liegt natürlich daran, dass *Civilization* als Rundenstrategiespiel daherkommt. In der Regel habt ihr also alle Zeit der Welt, hoffentlich die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Perfektes Balancing

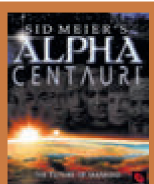
Ein weiterer Garant für den Erfolg der Serie ist die perfekte Ausgewogenheit aller Spielelemente und -mechanismen. Da haben die Entwickler in all den Jahren eine Menge gelernt. Obwohl *Civ 5* – der jüngste Spross der Familie – umfangreicher und komplexer ist als die Teile zuvor, ist es ein famos ausbalanciertes Spiel. Ihr könnt mit jedem Volk gewinnen und trotz der teilweise drastischen Unterschiede und individuellen Vor- und Nachteile gibt es keine Hintertürchen oder Ungereimtheiten.

Auf hohen Schwierigkeitsgraden ist es ratsam, schon vor Beginn der Partie einen genauen Plan aufzustellen, wie ihr spielen wollt, und eine für diesen Spielstil passende Nation zu wählen. Strebt ihr zum Beispiel einen Kultursieg an, lohnt es sich, Ägypten zu wählen. Das ermöglicht es euch, schon früh in einem Match schnell viele Weltwunder zu errichten, die wiederum Kulturpunkte bringen. Schafft ihr es dann noch, eine eigene Religion zu gründen, die vielleicht bewirkt, dass jeder Tempel zwei Kulturpunkte extra pro Runde generiert, wächst eure Kultur schneller. Ihr könntet euch politisch zusätzlich für den Pfad der Ehre entscheiden und für jeden getöteten Barbaren Kulturpunkte kassieren. Ihr merkt: Es gibt enorm viele Möglichkeiten und Faktoren, um auf ein konkretes Ziel hin zu spielen. So komplex es auch erscheinen mag: Das Spiel ist zu jeder Zeit logisch, nachvollziehbar und transparent. Und eben stets fair und ausgewogen, was angesichts der Masse und Komplexität aller Mechanismen wirklich eine Meisterleistung ist.

Quo vadis, Civ?

Mit der Ankündigung des neuen Ablegers *Beyond Earth* gehen die Entwickler nun einen mutigen Schritt und wagen sich zum zweiten Mal in der Geschichte der Reihe an ein Sci-Fi-Setting. Im Herbst besiedeln wir dann statt Wäldern und Stränden abgefahrene Orte auf fremden

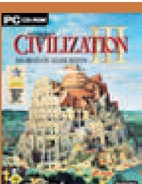
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI (1999)



Mutig und mit vielen kreativen Ideen im Gepäck entwickelte das neu gegründete Studio Firaxis unter Sid Meiers Kontrolle einen abgefahrenen Sci-Fi-Ableger namens *Alpha Centauri*. Ihr strandet als Teil einer menschlichen Expedition ins Weltall auf dem Planeten Chiron. Wie Menschen eben so sind, bricht direkt Ärger aus und ihr entscheidet euch für eine der sieben Fraktionen und kämpft fortan um die Vorherrschaft auf dem fremdartigen Planeten. Fremdartig ist ein gutes Stichwort. Denn obwohl das Spiel eigentlich alles richtig macht, fällt es etwas schwer, sich mit den futuristischen Forschungsprojekten, Einheiten, Ressourcen und der einheimischen Fauna anzufreunden.



CIVILIZATION 3 (2001)



Nach dem Exkurs ins Weltall kehrten die Entwickler für *Civilization 3* wieder zum bekannten Erfolgsrezept zurück. Nicht ohne es um einige neue Elemente zu erweitern: Das Konzept der Ländergrenzen hält erstmals Einzug in die Reihe. Neu ist auch, dass Weltwunder und manche Gebäude Kulturpunkte generieren. Praktischerweise gehen beide Systeme Hand in Hand und analog zur angesammelten Kultur dehnen sich die Ländergrenzen aus – eure Stadt nimmt also ein größeres Gebiet auf der Karte ein. Erstmals sammeln Einheiten auch Erfahrung und werden stärker, je mehr Kämpfe sie erfolgreich bestreiten. Darüber hinaus gibt es das obligatorische Technik-Update und das Interface präsentiert sich endlich aufgeräumt und selbsterklärend. Neben zwei Add-ons, die für *Civilization 3* erschienen sind, erschuf eine rührige Community auch unzählige Mods, Szenarien und Karten. Weniger erfreulich: Der Multiplayer-Modus lief leider selten rund und sorgte für Frustmomente.

INTERVIEW MIT **WILL MILLER** UND **DAVID MCDONOUGH**

„Bei diesem Spiel müssen wir nicht auf Beschränkungen achten“

PC Games: Nachdem wir die ersten Informationen zu *Civilization: Beyond Earth* gelesen haben, war unserer erster Gedanke: ‚Das ist *Alpha Centauri 2*‘. Warum habt ihr euch entschieden, das Spiel nicht so zu nennen?


Will Miller, Lead Designer bei Firaxis Games

Miller: „Viele Fans würden dieselbe Frage stellen. Leider gehört die Marke einem anderen Publisher, aber selbst wenn wir sie besitzen würden, hätten wir die gleiche Entscheidung getroffen, das ist ein brandneues Spiel. Natürlich lieben wir alle *Alpha Centauri*, haben es viel gespielt und es ist eine große Inspiration für diesen Titel, aber es ist keine Fortsetzung, kein Vorgänger, sondern ein völlig neues *Civilization*-Abenteuer im Weltraum.“

PC Games: *Civilization 5* gehört, auch dank der hervorragenden Erweiterungen, noch immer zu den meistgespielten Titeln auf Steam. Es hat eine große Fanbasis. Welche Features des erfolgreichen Vorgängers werden es in das neue Spiel schaffen, damit sich Fans wie zu Hause fühlen?

McDonough: „Eine gute Frage. Es wird einige Gemeinsamkeiten zwischen *Civilization 5* und *Beyond Earth* geben, aber es ist eine neue Spielerfahrung. Es ist komplett neu entworfen, um ein eigenes Herz und eine eigene Seele zu haben. *Beyond Earth* ist keine Erweiterung zu *Civilization 5*. Wir hoffen zum Beispiel, Fans des *XCOM*-Gameplays oder des Science-Fiction-Hintergrunds von *XCOM* zu gewinnen. Und natürlich auch andere Spieler, die von einem historischen Spiel nicht angesprochen wurden, und die wir hoffentlich mit dem Versprechen eines Abenteuers in der Zukunft begeistern können.“

Miller: „Wie Dave sagte, *Civilization 5*-Spieler werden sich wie zu Hause fühlen, aber dies ist ein sehr anderes Spiel. *Civilization* hat aus der Perspektive eines Designers einige Beschränkungen, die sich aus dem geschichtlichen Hintergrund ergeben. Bei diesem Spiel müssen wir darauf nicht achten. Daher haben wir viele Dinge, die den Kern von *Civilization* ausmachen, überprüft und für das Setting neu aufgelegt. Ein Beispiel dafür ist der Technologie-Fortschritt. Ihr erforscht noch immer Technologien in *Beyond Earth*, aber ihr macht dies auf eine sehr nonlineare Weise. Statt eines Baums, der sich von links nach rechts entwickelt, haben wir nun ein Netz, das von einem Zentrum aus heranwächst. Du kannst Technologien auf diesem Netz in jede Richtung wählen und einige Bereiche führen zu anderen Situationen, auf die man während des Spiels stoßen kann. Das ist ein wesentlich anpassungsfähigeres Erlebnis mit höherer Wiederspielbarkeit, denn ihr erforscht in einem Spieldurchgang nicht die gleichen Technologien wie in vorherigen Partien. Diese Tech-Entscheidungen beeinflussen viele andere Bereiche des Gameplays. Ein Beispiel: Das Upgrade-System für Einheiten wird beeinflusst durch die Art von Technologien, die ihr wählt. Wenn ihr viele Bioengineering-Techs oder genetische Modifikationen erforscht, verändern die Soldaten ihr Aussehen und ihre Taktiken werden ausgefeilter. Es wird viele solcher Systeme geben, die sich für *Civ*-Spieler vertraut anfühlen, aber eine völlig andere Erfahrung darstellen.“

PC Games: Wir können also die bessere Einheit B erforschen, ohne zuvor die schwächere Einheit A erforscht zu haben?

McDonough: „Nun, nicht ganz, denn wir haben ebenfalls die Einheitenentwicklung überarbeitet. Wo immer ihr euch im Technologie-Netz hinbewegt, erhaltet ihr Vorteile und gewinnt Stärke als Zivilisation. Das wirkt sich wiederum auf eure Fähigkeit aus, eure Armeen differenzierter, fortschrittlicher und vielfältiger zu machen. Wir haben nicht die traditionelle Kette an Weiterentwicklungen von Einheiten basierend auf der Technologie, wie es das historische *Civilization* hatte. Wir müssen das nicht machen, wir müssen

Planeten. So eine drastische Änderung der Umgebung bietet natürlich Chancen, birgt gleichzeitig aber auch Risiken.

Die Entwickler sprechen davon, wie sie – losgelöst vom historischen Kontext – in Sachen Forschung neue Wege beschreiten können. Statt eines Technologiebaums soll es ein Netz geben, das ihr von der Mitte aus in verschiedene Richtungen erforschen könnt. Das ermöglicht natürlich ein individuelles Vorgehen in diesem Bereich und sollte in der Theorie den Wiederspielwert enorm steigern. Zumal auch Kampfkraft und Fähigkeiten der Einheiten im direkten Zusammenhang mit bisherigen Forschungsergebnissen stehen.

Frische Ideen

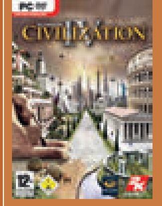
Jenseits von dezenten Veränderungen bestehender Spielelemente sind die Entwickler aber auch kreativ genug, um sich neue Mechaniken auszudenken. In *Beyond Earth* soll es eine Orbitebene geben, die ihr mit Satelliten bevölkern könnt, die wiederum Auswirkungen auf eure Städte und Einheiten auf der Planetenoberfläche haben. Das klingt nach einer feinen Extra-Prise Taktik.

Viele Details sind aber bisher im Verborgenen. Welche Siegmöglichkeiten wird es geben? Wird man im Spiel handeln können? Und mit was? Gegen wen spielt man überhaupt? Bisher ist lediglich von „Fraktionen“ die Rede. Ob diese menschlichen Ursprungs sind oder Aliens, vielleicht auch Roboter und Mechs ... wir wissen es (noch) nicht. Denkbar wären aber all diese und sicher noch einige andere Möglichkeiten. Menschen und Aliens konnte man in *Alpha Centauri* jedenfalls schon spielen.

Innere Werte

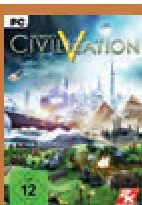
Auf ein waschechtes *Civilization* dürfen sich Fans der Reihe aber auf jeden Fall freuen. Letztendlich bleibt es ja reine Geschmackssache, ob man einen historischen Hintergrund bevorzugt oder fiktive Galaxien. Solange im Kern die bewährten Me-

CIVILIZATION 4 (2005)



Die Zeichen stehen auf Revolution! Erstmals in der Geschichte der Serie erstrahlt die Spieltwelt komplett in 3D. Man kann die Karte drehen und wenden, auch extreme Zoomstufen sind möglich bis hin zur „Weltkugel“. Auch abseits der Technik bietet *Civ 4* einige Innovationen. Elemente wie Spionage und Religion sind neu bzw. stark überarbeitet. Die Entwickler bemühen sich außerdem sehr darum, das „late game“ spannender zu gestalten. So gründet ihr im Industriezeitalter Konzerne und steigert das Staatseinkommen merklich. Für viele Fans gilt Teil 4 auch heute noch als bester der gesamten Serie, nicht zuletzt wegen der nochmals gesteigerten Modbarkeit. Fans erstellen haufenweise Content, fügen dem Spiel neue Völker hinzu und tauschen selbst erstellte Karten aus. Auch die Entwickler gestalteten abgefahrene Szenarien wie z. B. das an Fantasy-Rollenspiele angelehnte *Age of Ice*, welches ursprünglich auf einer sehr beliebten Fan-Mod basiert. Großartig!

CIVILIZATION 5 (2010)



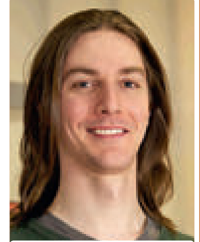
So gut *Civ 4* auch ankommt, das Team um Sid Meier ist nie zufrieden und hat immer noch ein paar Ideen im Köcher. Für den fünften Teil der Serie krempelt man eben mal das komplette Kampfsystem um: Die Karte besteht nunmehr aus Sechsecken und nicht mehr aus Quadraten wie früher. Auf einem Hexfeld dürfen zur selben Zeit auch nie mehr als eine militärische und eine zivile Einheit stehen. Gekoppelt mit unterschiedlicher Reichweite und Boni auf bestimmten Geländefeldern bieten Kämpfe mehr Tiefgang denn je. Das Religionssystem zeigt sich deutlich überarbeitet, Handelsrouten finden ihren Weg zurück ins Spiel und euer Volk organisiert seit dem letzten Add-on *Brave New World* auch Tourismus. Die Community ist ebenfalls fleißig und entwickelt auch Jahre nach Release noch massig Content. Nicht umsonst ist *Civ 5* auch 2014 noch einer der am meisten gespielten Titel auf Steam. Ein grandioses Meisterwerk mit faktisch unendlichem Wiederspielwert!

nicht durch die Geschichte reisen und uns von Bogenschützen über Schwarzpulver-Einheiten und so weiter entwickeln. Alles in diesem Spiel ist unter eurer Kontrolle und kann mit egal welcher Geschwindigkeit und in egal welche Richtung ausgebaut werden, inklusive eurer Armee. Wir haben ein sehr differenziertes Upgrade-System für Einheiten. Dadurch könnt ihr eure Armee individualisieren und diese zu einem Ausdruck eures Spielstils und der Identität eurer Zivilisation zu machen, der sich von denen eurer Gegner unterscheidet. Wir freuen uns sehr drauf und geben weitere Details über die Art der Einheiten und Upgrades zu einem späteren Zeitpunkt bekannt.“

Miller: „Wie David sagte, ihr schaltet keine Einheiten frei, wie ihr es in *Civilization 5* getan habt. Ihr schaltet die Einheitenklasse, also die Kategorie von Einheiten, frei und diese modifiziert ihr dann, sobald ihr Technologien in bestimmten Bereichen ansammelt.“

PC Games: In der Pressemitteilung zur Ankündigung von *Civilization: Beyond Earth* ist die Rede von einem Schicksal, dem jede Zivilisation folgt. Handelt es sich dabei um eine Art Ziel, das zu erreichen man sich vor jeder Partie aussucht, oder wie haben wir das zu verstehen?

McDonough: „Das ist eines der wesentlichen Features von *Beyond Earth*. Das ist ein Konzept, das wir Affinity (dt. Verbundenheit/Nähe, Anm. d. Red.) nennen und es spielt darauf an, wie sich die Menschheit mit der Zeit verändert, wenn sie durch das Unbekannte und die Möglichkeiten des Lebens auf einem fremden Planeten geht. Es gibt drei dominierende Affinitys im Spiel, die wir Purity, Supremacy und Harmony nennen (Reinheit, Vorherrschaft, Harmonie). Jede von ihnen repräsentiert eine Form der Identität, abseits des Umgangs mit den Herausforderungen und Möglichkeiten, sowie wie die Menschheit aussehen könnte und worauf sich die Rasse in tausend oder zehntausend Jahren stützt. Jeder Stil steht für eine andere Gesinnung: Supremacy ist sehr technologisch orientiert – sie befassen sich mit Computern, Robotern sowie Hochtechnologien und ersetzen letztendlich sogar ihre eigenen Körper durch Maschinen. Harmony legt viel Wert auf die Planeten selbst, das Ökosystem und die Lebensformen, die sich dort finden. Die Menschen passen sich entsprechend an. Dazu gehören jede Menge genetischer Modifikationen, illusionäre Wissenschaften, Biologie und organische Stoffe. Die Purity-Affinity repräsentiert ein menschliches Ideal, die Rückbesinnung auf das Ursprüngliche und auf das Essenzielle, also was es bedeutet, Mensch zu sein. Sie versuchen, ihre Wurzeln selbst auf einer außerirdischen Welt zu erhalten. Sie bleiben also wesentlich menschlicher als die anderen Zivilisationen, die mehr und mehr fremdartig werden. Diese Affinitys sind der rote Faden durch das Spiel. Man kann es sich als etwas zwischen Ideologie und Religion vorstellen. Es repräsentiert den allgemeinen Lauf aller Dinge, die du tust, und wenn deine Zuwendung zu deiner Affinity tiefer wird, verändert es die Möglichkeiten deiner Zivilisation, die Stärken und Schwächen, alles von Gebäudeverbesserungen über Militäreinheiten bis zur Diplomatie.“


David McDonough, Lead Designer bei Firaxis Games

PC Games: Auf den ersten Screenshots, die wir gesehen haben, ähnelt der Alien-Planet der Erde. Grüne Ebenen, Wüstengebiete und Berge, lediglich mit anderen Rohstoffen, Pflanzen und Kreaturen. Werden wir auch Planeten sehen, die sich deutlicher von der Erde unterscheiden, wie zum Beispiel die purpurnen Oberflächen in *Alpha Centauri*?

David McDonough: „Ja. Es gibt drei Planetentypen, genannt Biome, zum Release des Spiels. Das Beispiel, das ihr vermutlich gesehen habt, ist das Lush-Biom und das ist vermutlich das Biom mit dem erdähnlichsten Aussehen. Wir haben auch ein Arid-Biom, das eine ausgedörrte Wüstenwelt darstellt, und ein Fungal-Biom, das – wenig überraschend – voll von großen Pilzen und ähnlichen Dingen ist. Jeder Typ hat sein eigenes ausgeprägtes Aussehen.“

Die Fragen stellte Matthias Dammes. Das komplette Interview lest ihr auf www.pcgames.de

chaniken am Werk sind und man Runde um Runde gebannt vor dem Bildschirm sitzt, ist die Welt für *Civilization*-Fans in bester Ordnung.

Des Guten zu viel?

Angesichts der einschneidenden Veränderungen könnte man sich möglicherweise Sorgen um das Balancing machen. Aber die Entwickler bei Firaxis haben in den letzten Jahren auch vergleichbar tiefe Einschnitte ins Gameplay von *Civilization 5* vorgenommen und den Spielverlauf teilweise dramatisch umgekrempelt. Dennoch fügten sich neue Spielelemente jedes Mal perfekt ein und sind seitdem nicht mehr wegzudenken. Sei es nun das Religions-System, der unkompliziertе Handel oder der Tourismus – jede dieser Änderungen bereicherte das Gameplay ungemein und bot dem Spieler mehr Möglichkeiten, einen Spielstil zu entwickeln, teilweise neue Siegmöglichkeiten oder einfach nur einen Grund, eine neue Partie zu starten und etwas völlig anderes auszuprobieren als bisher. Eben typisch *Civ*: Schier unendliche Wiederspielbarkeit und das bewährte „Nur noch eine Runde“-Feeling.

Ähnliches erwarte ich daher auch im Herbst, wenn *Beyond Earth* hoffentlich im Händlerregal steht. Anders, aber nach wie vor großartig wird es werden. Nur: Ob es mich wieder Hunderte von Stunden an den Monitor fesselt? Vermutlich ja, aber das kenne ich ja nun schon seit jenem schicksalhaften Herbsttag im Jahre 1992 … ❑


Was es mit dieser furchteinflößenden Kreatur auf sich hat, wissen wir noch nicht. Deutlich zu erkennen sind aber unterschiedlich beschaffene Geländefelder. Auch jenseits der Erde wird es darauf ankommen, das Terrain optimal zu nutzen.

DAVID MOLA MEINT:



Dass sich die Entwickler zum zweiten Mal an ein Sci-Fi-*Civilization* wagen, kam nicht nur für mich etwas überraschend. Der geistige Vorgänger *Alpha Centauri* war zwar spielerisch über alle Zweifel erhaben, das futuristische Setting machte es mir trotzdem schwer, mich mit dem Geschehen auf dem Bildschirm zu identifizieren. Zu abgefahren waren die Forschungsprojekte und zu wenig greifbar die Unterschiede der verschiedenen Fraktionen. Falls Firaxis es aber schafft, dem Spieler schlüssig ein „Mittendrin“-Gefühl zu vermitteln, wird *Civilization: Beyond Earth* mit Sicherheit eine Bombe. Ein nichtlineares Technologienetz, die Orbitebene mit Satelliten, verschiedene Planetentypen … all das verspricht enorme Vielfalt, Wiederspielbarkeit und taktischen Tiefgang. Wenn auch noch das Balancing stimmt, geht offline sowie online bestimmt die Post ab! Dass die tragenden Säulen eines jeden *Civilization*-Spiels tadellos integriert werden und sich das „Nur noch eine Runde“-Schema einstellt, darauf wird Sid Meier sicher achten.

*David Mola ist Mediengestalter bei Computec Media und bringt die Civ-Erfahrung Tausender Spielstunden mit.

Auch grafisch ergibt *Goat Simulator* nicht immer Sinn. Hier haften diverse Gegenstände an der Zunge der Ziege.

Das Phäno-Määähn Goat Simulator

Von: Matti Sandqvist

Und es hat määh gemacht! Wie aus einem Scherz ein Internet-Hype wurde.

„Mann, ist das goat!“, liest man aktuell in diversen Foren, wenn über den *Goat Simulator* gesprochen wird. Eigentlich erstaunlich, denn selten hat die Internet-Gemeinde ein so skurriles, simples und zugleich fehlerhaftes Spiel auf eine derart herzliche Weise aufgenommen. Vor allem auf Youtube sowie Facebook feiert das Spiel mit der bockigen Ziege große Erfolge und auch die Top-Platzierung in den Verkaufscharts von Steam lässt erahnen, dass die Coffee Stain Studios mit dem Ziegen-Simulator ihren ersten Hit gelandet haben.

Aprilscherz

Dabei hatte der schwedische Gamedesigner Armin Ibrisagic laut eigener Aussage eigentlich nur mit dem Unreal Development Kit experimentieren wollen und verwendete dafür als Spielfigur einen Ziegenbock. Als die ersten Pseudo-Alpha-Videos zu seiner Überraschung auf große Resonanz stießen, stellte Ibrisagic klar: „Wir spielen nur ein bisschen herum, das wird nicht unser nächstes Projekt – also ruhig Blut, liebe Journalisten.“ So richtig ernst wollte es dann auch keiner nehmen, als Coffee Stain Studios schließlich einen offiziellen Release-Termin ausgerechnet für den



Ein Ausflug ins All ist nicht nur Astronauten vorbehalten – wie ihr den Weltraum mit der Ziege gelangt, erfahrt ihr in unserem *Goat Simulator*-Guide auf pcgames.de.

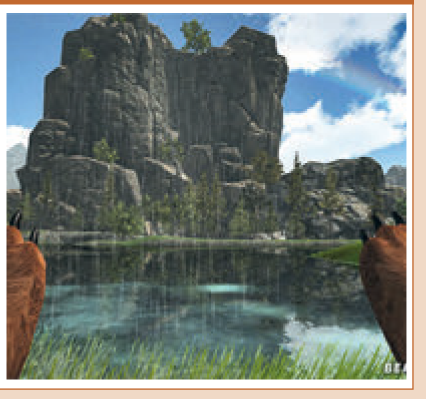


Im Haus des Entwicklerstudios könnt ihr mit der Ziege nach Herzenslust randalieren ...

SIMPLE SPIELE, DIE ZU EINEM INTERNET-PHÄNOMEN WURDEN ODER WERDEN WOLLEN

BEAR SIMULATOR

Der bärenstarke Simulator hatte das angepeilte Kickstarter-Ziel von 29.000 US-Dollar nach wenigen Tagen übertroffen. Der Entwickler John Farjay beschreibt sein Spiel als ein Mini-*Skyrim*, nur dass man eben in die Haut eines Bären schlüpft. Entsprechend besteht das Gameplay aus typischen Bärensachen wie Schlafen und Nahrungssuche – Kultpotenzial ist also durchaus vorhanden!



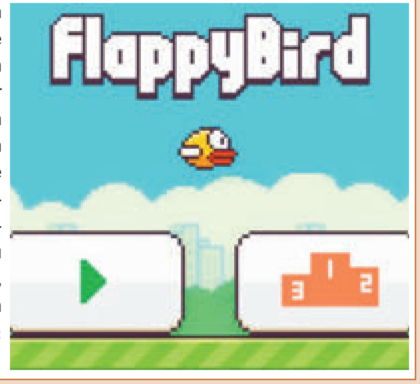
CATLATERAL DAMAGE

Katzenbesitzer wissen nur allzu gut, dass ihre Lieblinge locker mehr Chaos in der Wohnung anrichten können als eine bockige Ziege. Der Indie-Entwickler Chris Chung hat bereits die Alpha-Version seines verrückten Katzen-Simulators ins Netz gestellt. Auf www.catlateraldamage.com könnt ihr euch selbst einen Eindruck des ziemlich simplen Spiels auf Basis der Unity-Engine verschaffen.



FLAPPY BIRD

Wer kein iPhone sein Eigen nennt, könnte das kultige *Flappy Bird* verpasst haben. In *Super Mario*-Optik müsst ihr in diesem Spiel ein Vögelchen durch 2D-Levels bugsieren und dabei auf ins Bild ragende grüne Röhrchen achten. Obwohl *Flappy Bird* dem Entwickler Dong Nguyen täglich bis zu 50.000 US-Dollar einbrachte, entfernte er das Spiel aus dem App Store. Die Begründung: *Flappy Bird* mache süchtig.



MOORHUHNJAGD

Gestartet als Werbekampagne für einen schottischen Whiskey-Hersteller, wurde aus *Moorhungjagd* das vielleicht erste große Spielephänomen, das in Deutschland über alle Altersklassen hinweg begeisterte Anhänger fand. Vor allem die Highscore-Jagd trieb die Leute dazu, immer wieder für eine Runde auf die Hühner zu schießen. Seit 1999 sind übrigens mehr als 40 Ableger der Reihe erschienen.



1. April ankündigten. Tatsächlich erschien das Spiel am besagten Tag in einer scherzhaft als Alpha-Version bezeichneten Fassung, vor deren Kauf der Programmierer selbst warnte: *Goat Simulator* sei ein blödes Spiel und man solle das Geld lieber für Hula-Hoop-Reifen oder Ziegelsteine ausgeben. Eine Warnung, die auch Koch Media nicht abschreckt: Der Münchner Publisher reagiert auf die große Nachfrage und bringt das Spiel im Mai für 9,99 Euro in den Handel.

Goat Theft Auto

Obwohl *Goat Simulator* offensichtlich voller kleiner und großer Bugs steckt, das kleine Spielareal innerhalb weniger Stunden komplett erkundet ist und die eingängige Melodie nach der ersten Begeisterung eher nervtötend wirkt, spielen gar Core-Gamer mit Herzenslust die kurzweilige Simulator-Parodie. Woran das liegt? Ganz einfach: Weil man eben mit einer unsterblichen Ziege in *GTA*-Manier so viel Unsinn anstellen kann und dadurch so viele absurde Momente erlebt. Das Studio der Entwickler zerstören? Möglich! Ein kurzer Ausflug ins All? Na logo! Eine Runde *Flappy Bird* mit der Ziege spielen? Warum nicht! Zugeben: Sobald man all diese Dinge einmal ausprobiert hat, stellt sich in *Goat Simulator* ziemlich schnell Langeweile ein. Aber bei einem Preis von unter zehn Euro kann man sich am Ende kaum über einen zu mageren Umfang des Spiels beschweren. Da Coffee Stain Studios obendrein die kommenden DLCs kostenlos ins Netz stellen wird und die Community fleißig an Mods arbeitet, könnte das Phänomen *Goat Simulator* womöglich noch über die nächsten Monate anhalten. ❑



... oder auch Flappy Goat – einen *Flappy Bird*-Klon – spielen.

Wer möglichst viele Punkte verdienen möchte, sollte Combos durchführen – fast wie in der *Tony Hawk*-Reihe.

Die Psycho-Tricks der Spiele-Designer: Das Spiel in deinem Kopf

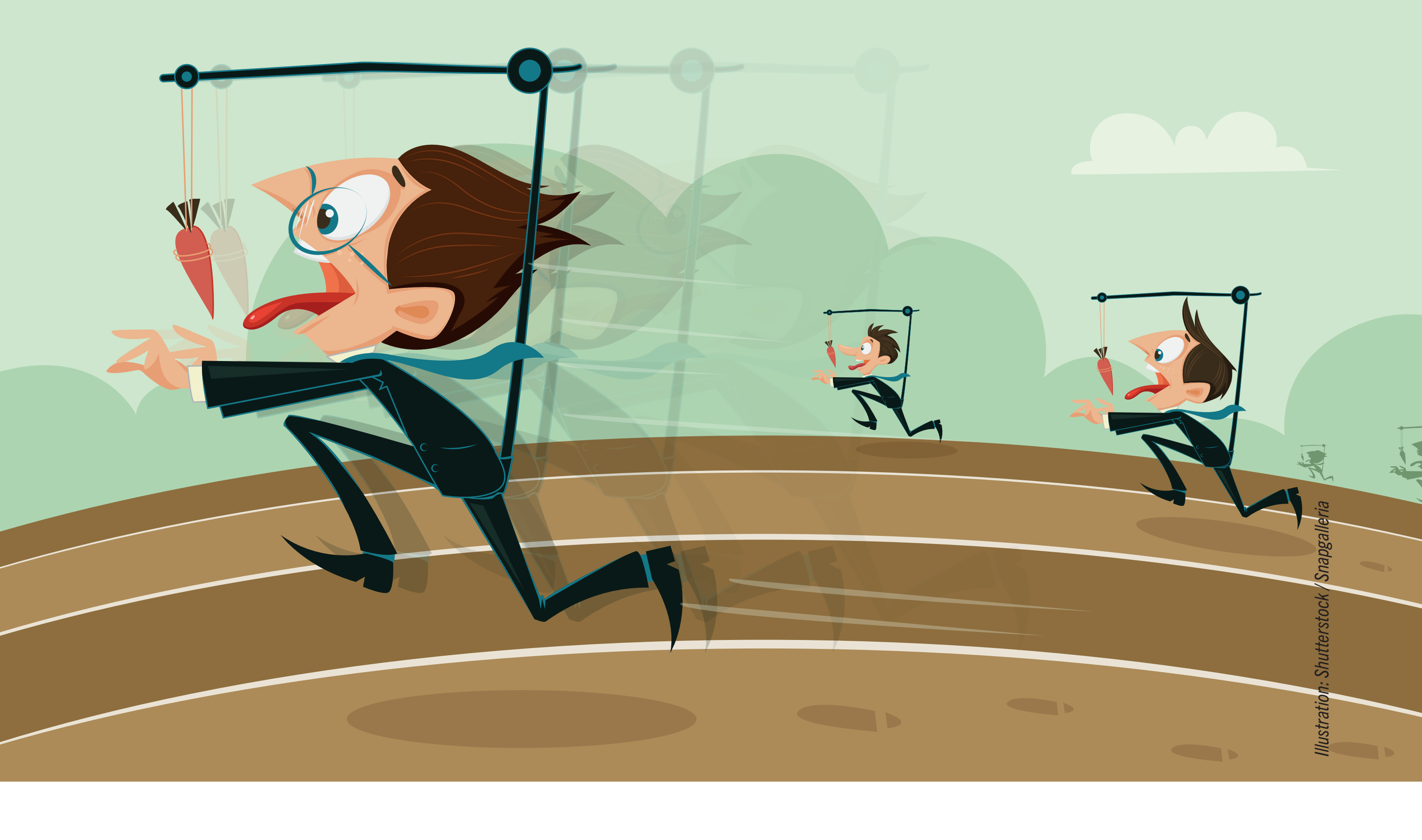


Illustration: Shutterstock / Snapgalleria

Von: Michael Förtsch und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Spielehersteller nutzen perfide Methoden, um uns und unser Spielverhalten zu manipulieren – wir haben uns auf Spurensuche begeben.

Wir alle werden manipuliert! Egal ob in *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Call of Duty: Ghosts* oder *Need for Speed: Rivals*, stets glauben wir Spieler, die volle Kontrolle zu besitzen. Doch wir täuschen uns: Es sind nicht nur unsere Heldenfiguren, die durch die virtuellen Umgebungen geführt werden, sondern auch wir selbst. Ohne dass wir es ahnen, ziehen die Spielemacher nämlich heimlich die Strippen unseres Tuns. Meist sogar ohne jede böse Absicht. Denn tatsächlich sind kleine psychologischen Tricks und Kniffe in modernen Spielen für ein packendes Spielgefühl unabdingbar. Wir haben uns mal auf die Couch gelegt …

Was macht eigentlich ein gutes Computerspiel aus? Natürlich eine intelligente Story, eine ausgefeilte und dennoch intuitive Steuerung und freilich eine gute Grafik mit einem am besten zeitlosen Stil. Dann wären da natürlich noch ein leichtfüßiger Spielfluss, der vorantreibt und nie wirklich demotiviert. Dazu eine einprägsame Welt mit kreativen Charakteren, die zum Erforschen und Kennenlernen einlädt. All das sind Kriterien, die durchaus erkennbar und vor allem bewertbar sind. Sie machen ein Spiel aus, oder? Einfach passende Versatzstücke zusammensetzen, schon ergeben sie das perfekte Videospiel-Erlebnis. Nein, so einfach ist es nicht. Denn wer bei all diesen Mosaiksteinchen nur Handwerk und Kunst im Blick hat und nicht den menschlichen Geist, der wird mit jedem noch so brillanten Konzept scheitern.

„Nicht immer das, was wir wirklich wahrnehmen"

Wer hatte nicht schon einmal das Gefühl, dass einem die Missionen in einem Spiel gefallen, aber dennoch irgendwo der Reiz zum Durchspielen fehlt? Dass man die Charaktere interessant findet, sie aber trotzdem unnahbar scheinen oder sogar auf bizarre Weise unheimlich? Oder dass man sich trotz cool ausschauender Level ständig verirrt und sich verloren vorkommt? Das ging wohl jedem Spieler schon so. Derartige Erlebnisse kommen nicht von ungefähr. „Es ist nicht immer das, was wir wirklich wahrnehmen, was unsere Gefühle und unser Erleben

ausmacht", sagt *Deus Ex*-Erfinder Warren Spector, der gegenwärtig an der Universität Texas lehrt. „Wir erfassen auch viele Informationen, die wir nicht erleben, aber trotzdem verarbeiten – und die können die wichtigsten sein."

Genau wie im richtigen Leben erkennen und reagieren wir auf viele Reize vollkommen unbewusst. Daher nutzen erfahrene Videospiel-Entwickler schon lange psychologische Tricks, um uns ein gutes Gefühl zu bescheren – und uns so auch länger an Tastatur und Maus zu fesseln. Waren es vor Jahrzehnten recht einfache Kniffe wie eine Highscore-Liste, die die Lust auf den Beweis der eigenen Überlegenheit anstachelten, ist es heute stellenweise regelrechte Synapsen-Akrobatik. Spielemacher manipulieren unseren Geist, nutzen wissenschaftliche Erkenntnisse und spielen unser rationales Denken gegen das Unterbewusste aus. Teils trainieren sie unsere Instinkte – fast wie einst der russische Mediziner und Physiologe Iwan Pawlow seine berühmten Hunde.

Der gelenkte Mensch

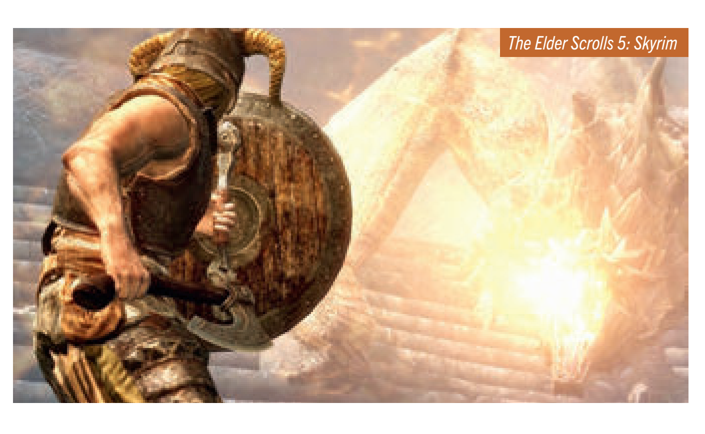
„Ob wir es wollen oder nicht, unser Gehirn reagiert auf unsichtbare Reize", sagt Warren Spector. Vielfach finden sich in Computerspielen daher Resultate von psychologischen Studien oder zumindest einfache Grundprinzipien. Erkenntnisse aus der Wahrnehmungs- und Farbpsychologie helfen etwa Level-Designern dabei, die Spieler selbst in großen Arealen stets auf dem richtigen Pfad zu halten. Gezielt setzen sie Lichter und ausgewählte Farbakzente, die nicht auffallen, sich aber umso bereitwilliger ins Hirn schleichen. Verbergen sich hinter einer blauen Tür stets starke Gegner, werden wir – ohne zu wissen, wieso – mit besonderer Vorsicht an diese Türen herangehen. Color-Coding nennt sich dieses System. Kennt ein Level-Designer diese Tricks, werden wir uns in seinen Levels wohler fühlen. Ist dem nicht der Fall, verlaufen wir uns oder suchen minutenlang nach dem Ausgang. „Schon immer versuchte man, dem Spieler subtile Hinweise zu geben", sagt John Romero, der einstige Level-Architekt von *Doom*. „Heute ist das allerdings deutlich weiter als damals und noch viel wichtiger. Alles ist komplexer und größer geworden."

Tatsächlich finden sich in Spielen heute viele Muster und Kleinigkeiten, die klare Ziele haben – wenn man genau auf diese achtet. Dass Entwickler viel Arbeit in die Augen von Charakteren legen und diese möglichst zum Spieler schauen lassen? Das ist nicht nur für die Optik gut! Oder wieso sind explodierende Fässer eigentlich in 99 Prozent der Fälle rot und nicht blau oder gelb? Auch dahinter stehen praktische und theoretische Erkenntnisse. Alles in allem kommt kein modernes Computerspiel ohne einige simple, aber folgenreiche Kniffe aus der Psycho-Kiste aus. Und all das nur, damit wir uns geborgen fühlen. Meistens jedenfalls.

MIT DIESEN ZEHN TRICKS WERDET IHR IN SPIELEN MANIPULIERT!

1 ACH, WENN ICH SOWIESO SCHON DABEI BIN ...!

Im Juni 2006 haben zwei US-Psychologen eine kleine Studie mit dem Titel *The Endowed Progress Effect: How Artificial Advancement Increases Effort* veröffentlicht. Was sich dahinter verbirgt, ist recht simpel: Werden Menschen mit einem Anfangserfolg in eine Aufgabe entlassen, sind sie eher gewillt, durchzuhalten und diese auch tatsächlich zu beenden. In der Studie gaben die Wissenschaftler Stempelkarten einer Autowaschanlage aus, die eine Gratis-Autowäsche versprechen, wenn alle Felder gestempelt sind. Die Testkandidaten waren dabei in zwei Gruppen geteilt. Gruppe eins bekam eine Stempelkarte mit zehn Feldern, wobei die Kassiererin zum Start freudestrahlend gleich zwei Felder stempelte. Gruppe zwei bekam einfach eine Karte mit acht leeren Feldern ohne Gratisstempel. Die Ausgangsbedingungen waren also eigentlich vollkommen identisch! Beide Gruppen mussten acht Stempel sammeln. Das Resultat ist jedoch erstaunlich: 34 Prozent der ersten Gruppe hielten bis zum Ende durch und sammelten bis zur Gratis-Wäsche. Bei Gruppe 2 hingegen nur 19 Prozent. Aber warum? Die Probanden der ersten Gruppe bekamen das Gefühl vermittelt, sich schon inmitten der Aufgabe zu befinden und durch die Gratisstempel quasi einen ersten sichtbaren Erfolg erzielt zu haben. Ganz nach dem Motto: Man hat schon etwas geleistet – nun aufzugeben wäre daher doof! Aber wie funktioniert das nun in Spielen? Ganz einfach: Bei Rollenspielen beginnt die Suche nach seltenen Gegenständen nicht mit einem Dialog und einer gesonderten Mission, sondern mit dem Fund eines ersten Gegenstandes. Bestes Beispiel: die Ausrüstungssets in *Diablo 3*! Befindet sich eines der seltenen Rüstungsteile in unserem Besitz, sind wir angefixt und wollen auch alle anderen haben. Oder müssen in *Fallout 3* Sklaven befreit werden, nimmt diese Aufgabe mit dem Öffnen der ersten Zellentür ihren Lauf und der Zähler zeigt statt „0 von 10" also gleich mal auf „1 von 10"! Vor allem simpel gestrickte Sammelmissionen können so einen zusätzlichen Spielanreiz bieten und uns dazu bewegen, noch etwas mehr Zeit vor dem Monitor zu verbringen.


The Elder Scrolls 5: Skyrim


Fallout 3

2 WAS WAR DA NOCH ZU ERLEDIGEN?

Quest-Tagebücher sind der blanke Horror – egal ob in *Fallout: New Vegas*, *Skyrim*, *World of Warcraft* oder auch *Dishonored*: Ständig bekommen wir vorgehalten, was wir noch zu erledigen haben oder besser gesagt noch erledigen könnten. Dutzende Aufgaben, die wir hier und da aufgeschnappt haben. Missionen, die wir teilweise eigentlich nicht mal annehmen wollten. Dennoch landen sie ungefragt in unseren Tagebüchern unter Punkten wie „Unerledigte Quests" oder „Verfügbare Aufgaben". Eine Möglichkeit, Punkte einfach so aus der To-do-Liste zu streichen? Gibt es eigentlich nie. All das hat durchaus Methode. Denn worauf die Spielemacher hier abzielen, das ist der Cliffhanger- oder Zeigarnik-Effekt. Jeder kennt ihn außerhalb von Spielen: Es kommt euch in den Sinn, mal wieder einen alten Freund anzurufen – und ihr tragt den Gedanken daran dann über Stunden im Hinterkopf. Oder ihr wisst, dass noch einige Mails im Postfach oder jungfräuliche Bücher im Schrank liegen, die ihr noch nicht gelesen habt. Oder noch dieser und jener Film geschaut werden sollte. Genau so funktioniert dieses Prinzip: Wir erinnern uns besser an Dinge, die wir nicht getan haben,

als an jene, die wir abgeschlossen haben. „Eine mögliche Begründung für diesen Effekt ist, dass unser Verstand das Erreichen potenzieller Ziele verfolgt", erklärt etwa der Psychologe Tom Stafford von der Universität Sheffield. „Wenn diese Ziele abgehakt sind, wendet sich unser Verstand wieder etwas anderem zu." Und das trifft eben auch auf Spiele zu. Jedes Mal, wenn wir in unsere Quest-Tagebücher linsen, sehen wir, welche Aufgaben noch offen sind: Hier will noch das Leuchtfeuer des Leuchtturms von Einsamkeit gelöscht, dort die Eigenbrötler-Truppe im Camp Golf auf Trab gebracht werden. Das bleibt in unserem Gedächtnis hängen, wodurch der Drang steigt, die offenen Aufgaben auf unserer mentalen To-do-Liste zu erledigen – vollkommen unabhängig davon, ob wir die Aufgaben tatsächlich reizvoll finden. Schlimmer noch: Gehen wir eine Aufgabe an und brechen sie wieder ab, quält das oft. Auch hierfür existiert ein Name: Ovsiankina-Effekt.

3 DIE ROTE GEFAHR!

Explodierende rote Fässer sind ein Computerspiel-Klischee. Aber das kommt nicht von ungefähr. Denn tatsächlich löst die Farbe Rot messbare Reaktionen aus: Sie steigert je nach Situation das Lustempfinden, die Angst oder löst Aggression und einen Angriffsreflex aus. Überspitzt ließe sich sagen: Rote Fässer in Ballerspielen machen uns wütend und erscheinen gefährlich! Etwas, das bei anderen Farben so nicht der Fall ist. Das hat das Studio People Can Fly – heute Epic Games Poland – bei der Entwicklung von *Bulletstorm* leidlich erfahren. „Zu Beginn hatten wir grüne Fässer", schrieb das Team im offiziellen People-Can-Fly-Blog. „Sie wurden von den Spielern komplett ignoriert. Niemand kam darauf, dass sie explodieren könnten." Nachdem die Farbe geändert wurde, verschonten die Spieler hingegen kaum ein Fass. Auch sonst dient Rot in Computerspielen als „Das kannst du zerballern"-Zeichen. Meist sind es rote Türen, die gesprengt werden können. Bei Bossgegnern pulsieren Angriffspunkte zumeist in rot. Allerdings provoziert die Farbe Rot auch ein schnelles Handeln! Denn auch wenn wir entspannt bei einer Runde *Call of Duty: Ghosts* sitzen – sobald wir angeschossen werden und sich der Bildschirm von den Seiten her rot einfärbt, werden ganz ungewollt Puls- und Atemfrequenz sowie der Blutdruck erhöht. Ein Körperreflex, der laut Wissenschaftlern uns und unseren Artverwandten – etwa Schimpansen – seit abertausenden Jahren innewohnt und der einst dazu diente, die nötigen Kräfte zum Jagen eines blutenden Beutetieres oder zur Flucht vor bösen Angreifern zu mobilisieren. Damit ist der sogenannte „Bloody Screen" in digitalen Spielen – ob gewollt oder nicht – mehr als ein simpler Indikator, der eine niedrige Gesundheit anzeigt. „Schon ein flüchtiger Blick kann eine körperliche Reaktion auslösen", sagt beispielsweise der britische Psychologe Andrew Elliot von der Universität Rochester über die Farbe Rot. Damit taugt der blutige Bildschirm also auch als Mittel, um ein Gefühl der Spannung zu erzeugen, selbst wenn das Spielgeschehen gar nicht aufregend ist. Ein kleiner Trick mit bemerkenswerten Folgen.



Bulletstorm

4 ALLES SO SCHÖN BLAU?

Nicht nur was rot ist, ist in Videospielen wichtig. Vielmehr trainieren uns manche Entwickler in ihren Spielen geradezu darauf, einfach auf bestimmte Farben zu achten. Aber ganz im Geheimen. Gezielt werden in Levels oder offenen Arealen besondere Bereiche in bestimmte Farben getaucht. Beispiele gibt es insbesondere bei Shootern: Hier sind Stellen, meist Durchgänge zum nächsten Level-Abschnitt, stets in helles, weiß-blaues Licht getaucht. In den ersten Levels ist dies oft augenfällig, später aber unmerklich. „Im Level-Design sind wiederkehrende Muster sehr wichtig", weiß *Doom*-Designer John Romero. „Der Spieler muss gelenkt werden, soll aber nichts davon merken. Er soll sich nicht bevormundet fühlen." Das „Blauer Schein führt weiter"-Signal ist ein simples und einprägsames Muster, das von unserem Gehirn ganz automatisch erkannt, vollkommen unbewusst verfolgt und beiläufig assoziiert wird. Ohne Nachdenken und kognitive Anstrengung wissen wir, wo es weitergeht. Dieses Color-Coding ist eine psychologische Funktion, die in vielen Bereichen des Lebens eine große Rolle spielt. Im Straßenverkehr werden wir automatisch bei Blaulicht aufmerksam, wir erkennen gelbe Ortseinfahrtsschilder oder die örtlichen Polizeifahrzeuge. Und im Supermarkt, da entdecken wir ganz ohne nachzudenken, wo unsere Lieblings-Cola-Sorte steht – an der Farbe. Das haben wir gelernt! Unser Gehirn nutzt diese Mechanik, um uns die Möglichkeit zu geben, uns auf wichtige Dinge zu konzentrieren.

Aber nicht nur in Ego-*Shootern*, sondern auch in anderen Computerspielen findet dieses System Anwendung. Besonders auffällig? Ganz klar: *Mirror's Edge*! Im Parkour-Action-Adventure der *Battlefield*-Macher von Dice sind Laufwege und zu benutzende Türen allesamt in prallem Feuerwehr-Rot markiert. Eine Farbkodierung, die in diesem schnellen Spiel auch bitter nötig ist. Interessant jedoch: Nach einer gewissen Spielzeit nehmen wir die Markierungen nicht mehr bewusst, sondern vollkommen beiläufig wahr. Wir folgen den roten Linien und Türen geradezu automatisch, da dieser Hinweis vom Bewussten ins Unbewusste abrutscht.


Mirror's Edge

5 WAS EIN DRECK

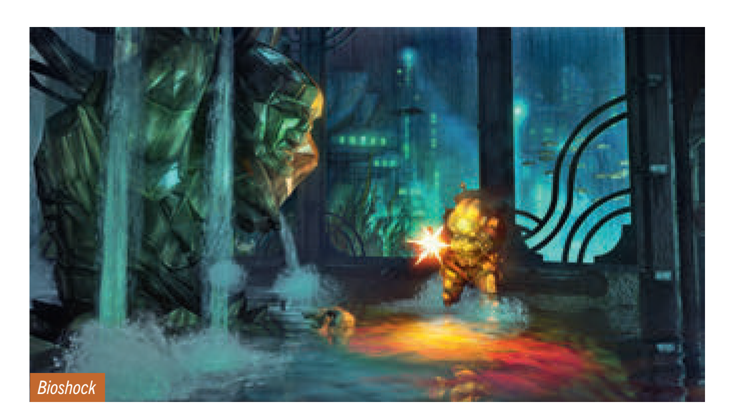
Wie kommt es eigentlich, dass wir seit einigen Jahren überall Computerspiel-Effekte wie Linsen-Reflexionen, Lichtbalken, Staub und Blutspritzer auf der fiktiven Kameralinse erleben? Logisch, die Programmierer wollen ihren Werken damit eine glanzvolle Optik verpassen. Doch soll damit unterschwellig auch das Gefühl geweckt werden, mit *Battlefield 4*, *Call of Duty: Ghosts* und *Titanfall* Unterhaltung auf Hollywood-Niveau zu erleben. Denn vor allem Regisseuren wie Steven Spielberg, Neill Blomkamp und J.J. Abrams ist die heutige Dauerpräsenz der optischen Spielereien zu verdanken, die einst als amateurhaft und störend galten. Jedenfalls bis sie in *Der Soldat James Ryan*, *Minority Report*, *Star Trek* und *District 9* auftauchten. Und auch das nicht einfach so: Mit ihnen kann erreicht werden, dass die sogenannte vierte Wand geschmälert wird. Das ist die gedachte Trennlinie zwischen Zuschauer oder Spieler und dem Medium – also Film, Theaterstück oder eben Computerspiel. Durch das gezielte Einstreuen der Merkmale, die einst für Dokumentations- und Heimfilmoptik standen, wird das Mittendrin-Gefühl verstärkt: die


Battlefield 4

Immersion. Der Blick auf das Geschehen scheint weniger der eines aus der Ferne schauenden und unbeteiligten Beobachters zu sein, sondern der eines Menschen, der sich inmitten der Ereignisse befindet. Und der mit all dem, was passiert, nur getrennt durch die Linse einer Kamera in Berührung kommt. Ein Umstand, der unserer Psyche durch Spritzer und Dreck auf dem Bildschirm sozusagen bewiesen wird. Schließlich sind wir darauf getrimmt, solche Bilder für real und authentisch zu halten: Dokumentationen, Bilder von Kriegsberichterstattern und die Amateurfilme unserer Kindheit haben uns dies über viele Jahre eingeschärft. Wenn etwas echt ist, dann sieht das eben so aus. Ein Umstand, den sich übrigens auch das Found-Footage-Filmgenre – *Blair Witch Project*, *Cloverfield* und *Chronicles* – zunutze macht und dessen Erfolg mitbegründet.

6 SCHAU MIR IN DIE AUGEN, LIZZY!

Es ist immer noch eines der größten Probleme der Spieleentwickler: Wie erschafft man virtuelle Charaktere, die echte Emotionen hervorrufen und mit denen der Spieler eine Verbindung eingeht? Es ist verdammt schwierig, aber allmählich zeigen sich immer öfter Beispiele, dass das Erschaffen solcher Figuren möglich ist. Beispiel? Elizabeth aus *Bioshock Infinite*. Wir finden das Mädchen aus der Wolkenstadt Columbia bezaubernd, charmant und irgendwie menschlich. Aber wieso eigentlich? Zumindest ein Teil ihrer Wirkung geht auf etwas zurück, was Kommunikationspsychologen ein „parasoziales Verhältnis“ nennen. Das ist die Art von Verbindung, die auch zwischen TV-Zuschauern und Moderatoren im Fernsehen entsteht. Ohne etwa


Bioshock

TOTALE PSYCHO-GAMES: AUF DEN SPUREN VON FIGHT CLUB

Computerspiele nutzen nicht nur psychologische Tricks, um ihre Spieler zu bannen und zu leiten.

Nein, viele Spiele spielen auch mit dem Thema Psychosen, psychologische Manipulation und psychische Störungen. Ist ja auch kein Wunder, denn was ist schon so aufregend und komplex wie der menschliche Verstand – insbesondere, wenn er auf Abwege gerät? Gleichzeitig erlauben solche Szenarien den Entwicklern sehr viel gestalterische Freiheit. Denn wenn man sich mal irgendwo austoben kann, dann doch wohl in schizophrenen Fantasiewelten.

Zwei perfekte Beispiele für Spiele, deren Wurzeln tief in eine wild gewordene Synapsen-Diskothek reichen: *Alice: Madness Returns* und dessen kultiger Vorgänger *American McGee's Alice*, die eine finstere Action-Adventure-Interpretation von Lewis Carrolls Kinderbüchern *Alice im Wunderland* und *Alice hinter den Spiegeln* darstellen. In beiden Titeln ist das Wunderland ein Fantasie-Refugium, das sich nur in Alices Kopf abspielt und sich nach dem Feuertod ihrer Eltern von der Traum- zur Albtraumwelt wandelt. Realitätsverlust, Schuldkomplexe und eine ausgeprägte dissoziative Persönlichkeitsstörung sind das Thema. „In vielen Kinderbüchern versteckt sich etwas Finsteres, das man erkennt, wenn man genau hinschaut“, sagt McGee dazu. „Ich fragte mich, ob diese abstruse Wunderwelt nur in Alices Kopf stattfindet. Den Gedanken fand ich ziemlich interessant.“ Sein eigenes Interesse am Finsteren und Beängstigenden führt McGee übrigens auf seine Jugend zurück: „Ich habe direkt gegenüber von einem Friedhof gelebt.“

Auch an den hauptsächlich für Konsolen veröffentlichten *Silent Hill*-Spielen hätte sicher so mancher Psychoanalytiker seine Freude. Und tatsächlich haben sich schon so einige Jung-Psychologen mit der Grusel-Reihe beschäftigt und erkannt, dass sie zwar purer Psycho-Terror ist, sich aber über die verschiedenen Teile hinweg auch mit echten Ängsten, psychologischen Motiven und Störungen befasst. Darunter Kindheitstraumata, Xenophobie, Depressionen und Psychosen. In *Silent Hill 2* lässt sich hinter der eigentlichen Geschichte zum Beispiel das Muster einer ausgeprägten Sexual- und Identitätsstörung bei Hauptcharakter James Sunderland ausmachen. Obendrein wird im Laufe der Story auch die Wahrnehmung des Spielers und des Helden selbst in Frage gestellt: Sind es nun Monster oder Menschen, die James tötet? In *Homecoming* hingegen verbirgt sich die Aufarbeitung einer posttraumatischen Belastungsstörung bei Alter Ego und Soldat Alex.

Fast noch schlimmer als den *Silent Hill*-Protagonisten ergeht es Isaac aus der *Dead Space*-Reihe. Denn abseits seiner Geplänkel mit den Necromorph hat der Ingenieur mit den psychologischen Auswirkungen der bekannten Marker zu kämpfen. Die Diagnose: Isaac leidet an zunehmender Demenz und wachsender Paranoia. Dazu kommen Schizophrenie, Halluzinationen und Albträume – unter anderem verursacht durch Traumata und den Abbau der kognitiven Fähigkeiten. Das alles bedeutet: Isaac hat mit dem Verlust seines Ichs zu kämpfen. Durch die Demenz, eine gerontopsychiatrische Störung, verliert er stetig an Erinnerungen, die seine Person und seinen Charakter prägen. Obendrein lässt ihn über kurz oder lang sein Geist im Stich, und damit auch die Kontrolle über seinen Körper. Ziemlich erschreckend.


Dead Space

Peter Klöppel oder Klaus Kleber persönlich zu kennen, entwickelt der Zuschauer eine Art Vertrauensverhältnis und ein „Den kenn' ich"-Gefühl für die Menschen im Flimmerkasten. Um das zu erreichen, entwickelten Psychologen für US-Fernsehanstalten wie CBS und NBC einst recht einfache Tricks und Kniffe, die auch Irrational Games bei Elizabeth einsetzt. So ist Elizabeth nicht ohne Grund hübsch; gut aussehenden Menschen vertrauen wir eher. Dazu spricht Elizabeth den Spieler gezielt an und sucht vor allem Augenkontakt. Sie schaut uns durch den Bildschirm direkt ins Gesicht, lächelt uns an und starrt nicht einfach leer in die Gegend! Letzteres ist etwas, das in Spielen oft irritiert: Spult ein Nichtspielercharakter seine Dialoge ab und folgt dem spielergesteuerten Avatar nicht mit dem Kopf oder blickt ihm nicht in die Augen, macht ihn dies sofort unglaubwürdig. „Wir wollen, dass sich Elizabeth wie ein echter Mensch anfühlt", sagte Ken Levine, Schöpfer von *Bioshock Infinite*, seinerzeit. „Wir waren dabei selbst überrascht, welche banalen Dinge dies bewirken können." Tatsächlich sind diese psychologischen Kniffe von einfacher Natur, aber ziemlich wirkungsvoll. Übrigens: Auch das Animationsstudio Pixar bedient sich dieser Tricks. Die einprägsamste Szene aus *Shrek* ist für viele beispielsweise jene, in der der gestiefelte Kater mit großen Baby-Augen in die Kamera schaut.

Hitman: Absolution

7 SIE HABEN'S VERDIENT!

Eigentlich ist es ja ziemlich bizarr, was gute Spiele mit unserer Psyche anstellen. In *Hitman: Absolution* kann es diebische Freude bereiten, die Handlanger des ICA oder fiese Schlägertypen mit einer Schere im Hals ins Grab zu schicken. Oder ihnen Kronleuchter auf den Schädel fallen zu lassen. An manch anderer Stelle im Auftragskiller-Spiel hingegen zögert man und sieht davon ab, einen Polizisten mit der Klaviersaite zu töten, obwohl es schnell und gefahrlos möglich wäre. Wie kommt das? Wie schaffen es Spieledesigner, dass wir uns an machen Taten erfreuen und bei anderen fast eine Art Schuld empfinden, obwohl es doch stets nur Pixel und Polygone sind, die wir abmurksen? Laut dem amerikanischen Psychologen Jamie Madigan liegt dies am sogenannten Gerechte-Welt-Glauben. Ein kognitives Phänomen, nach dem Menschen dazu neigen, zu glauben, dass Opfer eines Unglücks oder ungünstigen Umständen ihr Schicksal „schon verdient" hätten. Zumindest wenn unser Hirn eine geeignete Rechtfertigung hierfür findet. Ein recht trauriges Beispiel hierfür war ein 22-jähriges Mädchen, das in Fort Lauderdale vergewaltigt wurde, aber im Prozess ihres später gefassten Vergewaltigers kein Mitleid erfuhr. Denn als bekannt wurde, dass das Opfer zum Tatzeitpunkt einen Minirock und keine Unterwäsche trug, schlussfolgerte die Jury, „sie habe es ja so gewollt". Unfassbar, oder? In Filmen und Videospielen neigt unser Gehirn ebenfalls dazu, derartige Schlussfolgerungen zu ziehen. Dafür müssen Entwickler uns nur stetig mit Indizien anfüttern, die die Bosheit der Gegenspieler induzieren. Machen wir uns in *Hitman: Abolution* etwa daran, den schmierigen Club-Besitzer Dom Osmond zu killen, dann wird uns breit erklärt, was für ein Dreckskerl er ist. Und was ist mit seinen Schlägern? Die könnten Frau und Familie haben? Tja, aber wer für solch einen Widerling arbeitet, der kann kein guter Mensch sein und hat den Tod verdient …

8 ZEIG'S IHNEN, DAMIT SIE'S DIR ZEIGEN KÖNNEN!

Need for Speed, *Call of Duty*, *Titanfall*, *Battlefield* und Co.: Nahezu jedes große Spiel bringt heute sein eigenes rudimentäres Social-Media-Netzwerk mit. Unabhängig davon, ob es nun Battlelog, Autolog oder sonst wie heißt. Dazu scheinen jeder Shooter, jedes Rennspiel, jedes dritte Indie-Spiel und natürlich vor allem Apps für iPhone und Android heute eine einfach aktivierbare Verknüpfung mit Facebook und Twitter mitzubringen. Und die wird nicht von wenigen Spielern auch bedenkenlos aktiviert. Was dahintersteckt, das ist mehr als der simple Gedanke einer Marketing-Abteilung, schnell und unter Mithilfe der Spieler für ihr Spiel zu werben. Nein, worauf die Macher hier reagieren und fokussiert abzielen, ist die Theorie des sozialen Vergleichs, die schon im Jahre 1954 von einem gewissen Leon Festinger erarbeitet wurde. Ihm zufolge ist der Mensch stets bestrebt, das eigene Können mit dem anderer zu vergleichen. Gezielt werden uns über Twitter, Facebook und die spieleigenen Netzwerke daher stets auch außerhalb von Matches und Rennen die Errungenschaften unserer Freunde unter die Nase gehalten. Dadurch wird aktiv unser kompetitiver Reflex angesteuert! Der verlangt, dass wir uns sofort mit anderen messen müssen. Alleine schon, um unser Selbstwertgefühl zu stärken und unsere Stellung in unserer sozialen und gesellschaftlichen Gruppe auszubauen – also die Überlegenheit gegenüber unseren Mitstreitern zu beweisen. Dies war auch ursprünglich der Antrieb, weshalb bei Arcade-Automaten Highscores eingeführt wurden. Spielten die Spieler, um andere Top-Marken zu knacken, ließen sie mehr Geld in der Spielhalle. Wer sich messen kann, zockt also öfter. Doch sind Spieledesigner heute weiter. Statt die Spieler nur um einen Bestwert wie die Rundenzeit oder Gesamtpunktzahl kämpfen zu lassen, zeigen moderne Titel in ihren Statistiken verschiedenste Werte, die sich vergleichen lassen und auch bewusst präsentiert werden: Der längste Drift, die meisten Kopfschüsse, die längste Spielzeit und vieles, vieles mehr. Unzählige Werte werden so angeboten, um die sich kämpfen lässt. Es wird also ein Daueranreiz erzeugt, eine psychologische Endlosschleife. Denn immer ist irgendwer in irgendetwas besser.



Need for Speed: Rivals

9 HER MIT DER BEUTE!

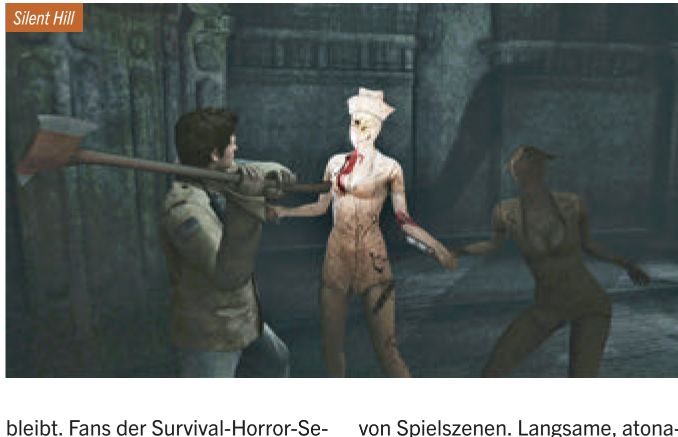
Es gibt PC-Spiele, die sind geradezu berüchtigt dafür, wie sie mit unserem Kopf spielen und dadurch ein wahres Suchtgefühl erzeugen: *World of Warcaft* und *Diablo 3*! Beide Blizzard-Werke verstehen es meisterhaft, ihre Spieler über Stunden an Tastatur und Maus zu ketten. Der dauerhafte Spielanreiz? Ganz klar, der Loot – die Beute, die Gegenstände und das stetige Ausrüsten des eigenen Recken! Aber was genau steckt dahinter? Das hat der Schweizer Wissenschaftler Wolfram Schultz 1997 in Erfahrung gebracht, als er eigentlich Zusammenhänge zwischen Parkinson und dem Glückshormon Dopamin belegen wollte. Als Schultz einem Affen eine Banane gab, stellte er fest, dass dies bei dem Tier unmittelbar einen Dopamin-Ausstoß hervorrief: Der Affe war glücklich! Er wiederholte den Vorgang und verknüpfte

ihn später mit Lichtern und Tönen. Wenig später reichten allein die, um eine Art Glücksreaktion hervorzurufen: Der Affe war voller Erwartung, dass er etwas bekommt. Ähnliches passiert Spielern, wenn sie etwa das typische „Kling“-Geräusch in *Diablo 3* hören. Nicht der gefundene Gegenstand ist es also, der uns so weiterspielen lässt, sondern die Erwartungshaltung und innerliche Spekulation, was wir wohl Cooles bekommen. „Unser Hirn ist ziemlich gut darin, Muster zu erkennen und daraufhin Voraussagen anzustellen, vor allem, wenn es um Belohnungen geht“, erklärt der US-Psychologe Jamie Madigan. Das Töten von Gegnern und das Herauspurzeln von Beute ist ein solches Muster. Ebenso jedoch der Umstand, dass wir durchs Weiterspielen bessere Gegenstände finden könnten. Ein ziemlich effektives Mittel, um Spieler zu binden. Das haben mittlerweile so einige Spieledesigner erkannt, weswegen etwa auch *Borderlands* ein Loot-System hat. Doch ist dieser Effekt auch perfide. Denn auf der gleichen psychologisch-körperlichen Reaktion basieren zum Beispiel Spielautomaten – nur ist hier das Muster eben das Ziehen am Hebel, das „Pling-Pling“ der Slots und die anschließende Hoffnung auf einen Gewinn. „Loot Drops sind nichts anderes als der Zug an einem Spielautomaten“, sagt Madigan daher.


Diablo 3

10 SCHAU, ICH HÖRE ETWAS!

Viele der kleinen Psychotricks in Computerspielen manifestieren sich im Visuellen. Finden also im Bild auf dem TV statt und sind sichtbar. Aber nicht alle! Denn der Ton und die Musik spielen eine fast ebenso bedeutende Rolle. Vor allem, da deren Wirkung sehr oft körperlich spürbar wird, aber die Ursache umso unerklärlicher bleibt. Fans der Survival-Horror-Serie *Silent Hill* werden das kennen: Ohne einen Gegner in Sichtweite oder sonst erkennbaren Grund läuft einem plötzlich ein kalter Schauer über den Rücken. Oder Gänsehaut macht sich auf den Armen breit. Der Grund dafür? Akira Yamaoka, jahrelang Sound-Designer der Reihe *Silent Hill*, platzierte etwa sehr leise, aber dennoch für das Ohr wahrnehmbare Sounds in Kulissen. Das sind Töne wie das verlangsamte Kratzen von Kreide auf einer Tafel, das Quietschen von Messern auf Porzellan, ein schabender Zahnarztbohrer oder aneinander reibende Styroporplatten. „Klänge, die bei Menschen ein Unwohlsein hervorrufen“, konkretisierte der Japaner im Gespräch mit dem japanischen Spielemagazin *Famitsu*. „Wenn du nicht weißt, wieso du dich unwohl fühlst, macht das alles noch bizarrer.“ Eine ähnliche Wirkung kann auch Musik entfalten. Denn die dient nicht nur der Untermalung von Spielszenen. Langsame, atonale Musikstücke oder solche, die in Moll eingespielt sind, können uns auf die Stimmung schlagen. Fröhliche und treibende Musik wie in *Rayman Legends* stimmt hingegen heiter, hebt die Laune und damit die Spiellust. Wie der deutsche Wissenschaftler Stefan Koelsch von der Freien Universität Berlin zeigte, hat Musik einen nachweisbaren Einfluss auf die Psyche und auf die Körperchemie: Sie kann beispielsweise die Ausschüttung des Stresshormons Cortisol verringern – und damit die reale gefühlte Stimmung der Spieler heben. Aber nicht nur das. Die Emporia State University in Kansas belegte im Jahr 2010, dass Musik mit schnellem Takt auch die reale Aufmerksamkeit und Wahrnehmung positiv stimuliert. Will heißen: Wird ein Feuergefecht in einem Ego-Shooter mit rasantem Soundtrack unterlegt, erkennt man Ziele eventuell schneller – und trifft womöglich auch besser! ❑


Silent Hill

SPIELE FÜR DIE PSYCHE?

Heilung und Behandlung durch Spiele? Auch das gibt es. Denn alles, was wir tun, nimmt Einfluss auf unsere Psyche – und zwar durchaus auch positiven.

Schon seit einigen Jahren forschen Psychologen, wie sie Spiele zur Therapie von Störungen und Traumata nutzen können. Wie das aussehen kann, zeigt der 2004 veröffentlichte Taktik-Shooter *Full Spectrum Warrior*. Abgeänderte Fassungen des Spiels – *Virtual Iraq* und *Virtual Afghanistan* genannt – wurden eingesetzt, damit sich Soldaten mit posttraumatischem Stresssyndrom erneut ihren Kampfeinsätzen und somit auch ihren Ängsten stellten. Auch Angststörungen wie Arachnophobie – die Angst vor Spinnen – lassen sich spielerisch behandeln. So konfrontiert beispielsweise der kanadische Wissenschaftler Stephane Bouchard von der Universität Quebec seine Patienten mit digitalen Fassungen der Achtbeiner. Allerdings nicht einfach in einem stinknormalen Computerspiel, sondern in einem Raum, in dem die Tierchen über Projektoren an die Wände projiziert werden. Wie der Angstforscher sagt, sei diese Art der Therapie in den bisherigen Versuchen nicht nur ziemlich erfolgreich, sondern über kurz oder lang wohl auch die Zukunft für die Therapie aller möglichen Angststörungen. „Die Umgebungen und Voraussetzungen können präzise für jeden einzelnen Patienten maßgeschneidert werden“, so Bouchard. Zudem sei die virtuelle Therapie für viele Störungen auch die deutlich günstigere Variante – beispielsweise bei einer ausgeprägten Flugangst.



Full Spectrum Warrior

Vor 10 Jahren

Mai 2004

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Neben der Enthüllung von *Die Siedler 5* steckte in PC Games 5/2004 ein riesiger Test von *Far Cry* sowie ein großes Special zu den besten Shootern.

Reif für die Insel: Far Cry im Test

Hunderte Bildschirmfotos hatte Dirk „Screenshot-Gott“ Gooding im Lauf des *Far Cry*-Tests geschossen. Und er lobte das überragende Erstlingswerk des Coburger Entwicklerstudios Crytek über den grünen Klee: „Gäbe es eine Oscar-Verleihung für PC-Spiele, so wäre *Far Cry* dieses Jahr das *Der Herr der Ringe* unter den Actionspielen. Einen Oscar für Grafik, einen für Sound, noch einen für die KI, die Physik, die Spezialeffekte, das Spieldesign … die Liste wäre lang.“ Kurzum: *Far Cry* rockte die Bambushütte und holte sich satte 92 Spielspaßpunkte samt Award. Was folgte, ist Geschichte: Crytek wuchs und gedieh, zog nach Frankfurt um und bescherte uns weitere Actiontitel wie die *Crysis*-Reihe oder *Warface* und mischt mit *Ryse* auch im Xbox-(One-)Markt mit. Den *Crysis*-Test garnierten wir noch mit einem Special über weitere hochkarätige Shooter wie *UT 2004* oder *Battlefield: Vietnam*, die etwa zeitgleich auf den Markt kamen.

TESTURTEIL
Far Cry (dt.)

ENTWICKLER: Crytek Studios
ANBIETER: Ubisoft
PREIS: Ca. € 45,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 18 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1; Internet: 32; Netzwerk: 32; 1 Sp./Packung
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1.500 – 2.000 – 2.500

92

Vor zehn Jahren revolutionierte *Far Cry* von Crytek das Genre der Ego-Shooter.

In *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* unterstrich ein realistischer Licht-und-Schatten-Wurf den Schleich-Charakter des Spiels.



PC Games enthüllte exklusiv: Die Siedler 5!

Kein Spiel hat den Begriff des Wuselfaktors so sehr geprägt wie Blue Bytes *Die Siedler*. Im Frühjahr 2004 besuchte PC Games die Entwickler der Simulation und enthüllte exklusiv den fünften Teil der Reihe, die seit 1993 Tausende Wuselmännchen auf PC-Bildschirmen Holz sammeln und Hütten hochziehen ließ. Chefredakteurin Petra Fröhlich war zu Gast im Studio und ließ sich die Neuerungen von *Die Siedler 5* ausführlich erklären. Erstmals in der Seriengeschichte setzte Blue Byte komplett auf 3D: Landschaft, Gebäude und Figuren wurden dreidimensional. Knuddelige Figuren waren bislang ein Markenzeichen der Serie. Nun arbeiteten die Grafiker an einem „internationalen“, erwachsenen Look mit realistischer Statur und Mimik. Also weg von pummeligen, pausbäckigen Römern, hin zu realistisch anmutenden Bewohnern, die gut in die mittelalterliche Welt passen. Magie und Heuschreckenplagen hatten ebenfalls ausgedient, jetzt wurde wieder mit dem Schwert gekämpft.

Neben einer ausführlichen Vorschau im Heft unternahmen wir auch einen Video-Rundgang durch das nagelneue Blue-Byte-Studio in den heiligen Hallen von Ubisoft in Düsseldorf und stellten Designer, Programmierer sowie Grafiker vor. Das Spiel erschien am 25. November 2004 als *Die Siedler: Das Erbe der Könige* und hatte also erstmals in der Seriengeschichte keine Zahl im Namen. Dennoch traf es den Geschmack von Fans und Fachpresse. Im PC-Games-Test räumte es später eine Wertung von 85 ab.



Eine der großen Neuerungen von *Die Siedler 5* war die komplette 3D-Welt. Außerdem gab es nun Wettereffekte, etwa im Winter zufrierende Flussläufe, die somit neue Wege auf den Karten offenbarten.



Zur großen Enthüllungsreportage gehörte selbstverständlich auch ein Video in den heiligen Hallen von Blue Byte.



„Altes Eisen“

Heutzutage können wir über dererlei technische Daten nur schmunzeln. Hitachi kündigte damals die Markteinführung einer Festplatte mit 400 Gigabyte für das zweite Quartal 2004 an. Damals als Speichermonster betitelt, ringt uns die Kapazität der Magnetscheibenplatte heute angesichts aktueller Terabyte-Varianten nur noch ein müdes Lächeln ab. Gleiches gilt für die damals eingeführte DSL-3000-Flatrate, die AOL als einer der ersten deutschen Internetprovider anbot. Der Preis: knapp 50 Euro. Was damals revolutionär war, lässt uns heute angesichts dicker 50-MBit-Leitungen samt Flatrate nur geringschätzig grinsen.

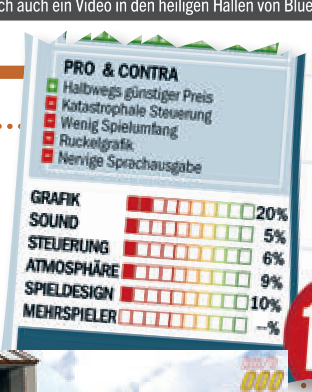
T-DSL 3000 Flatrate angekündigt

AOL bietet als einer der ersten deutschen Internet-Provider eine Flatrate für den neuen T-DSL-3000-Tarif an. Das Angebot für Dauersurfer mit 3 MBit/s Downstream und 384 kBit/s Upstream soll monatlich 49,90 Euro kosten. Ob andere Provider wie T-Online nachziehen, ist noch nicht klar.
Info: www.aol.de



Echtes Wok-Angebot

Wie die gleichnamige TV-Show mit Stefan Raab lockte auch das Computerspiel mit rasanten Fahrten im Eiskanal – jedenfalls auf der Packungsrückseite. Gemäß des Fernseh-Vorbilds packt ihr euren Allerwertesten in das fernöstliche Kochutensil und saust eine Bob-Piste hinab. Klang spaßig, war es aber nicht. *Wok WM* glänzte mehr durch katastrophale Steuerung, nervige pseudowitzige Sprüche und ruckelige Grafik als Spielspaß – unser Flop des Monats.





MEISTERWERKE

Rollercoaster Tycoon

Von: Petra Fröhlich

Happy Birthday, *Rollercoaster Tycoon*: Wir gratulieren zum 15. Geburtstag der Aufbauspiel-Serie!

Ihr Park wurde als Park mit den besten selbst entworfenen Achterbahnen ausgezeichnet", rattert über den Ticker am unteren Bildschirmrand. Das liest man doch gern, nachdem wir immerhin schon für das verwirrendste Wegesystem und die verschmutztesten Pfade prämiert wurden. Zehn Minuten später ist es dann nach fünf Spielstunden so weit: 3.497, 3.498, 3.499, 3.500, 3.501 Besucher – Ziel erreicht! Dreieinhalbtausend kleine Menschen bleiben stehen, jubeln, applaudieren, Luftballons steigen auf. Wenn das Walt Disney noch erlebt hätte …

Erst abgelehnt, dann gefeiert

„Unverkäuflich" – Chris Sawyer bekam bei der Vorstellung seines *Rollercoaster Tycoon* von vielen Herstellern stets die gleiche deprimierende Absage zu hören. Diejenigen, die diese Entscheidung getroffen haben, dürften sich später in den Allerwertesten gebissen haben: Das 1999 erschienene Freizeitpark-Aufbauspiel hat sich damals fast so oft verkauft wie *Die Sims*. Auch Teil 2 aus dem Jahr 2003 stellte Rekorde auf – als Fortsetzung mit den wenigsten Innovationen. Nur intime Kenner des ersten Teils wussten die versteckten Verbesserungen zu würdigen. Am wenigsten Schweiß dürfte wohl der Grafiker vergossen haben: Vom Klo bis zur Frittenbude, von der Geländerfarbe bis zu den Animationen der herumtapsenden Animateure in ihren Plüschtiger-Kostümen – fast alles wurde unverändert belassen. Ihr baut die gleichen Karussells, Riesenschiffschaukeln, Autoskooter und Wasserbahnen wie im ersten Teil und lotst die Gäste mit den gleichen



Typisch *Rollercoaster Tycoon*: Zu jedem einzelnen Besucher lassen sich detaillierte Infos abrufen – Budget, Hunger, Durst, Thrill-Toleranz, gekaufte Souvenirs und vieles mehr.

Außer dem Konstrukteur selbst blickt wohl keiner mehr durch bei dieser Anlage, die mitten in einen See gepflanzt wurde. Die Bahnen lassen sich auch unterirdisch verlegen.

ROLLERCOASTER TYCOON 4 MOBILE

Dieses Geburtstagsgeschenk hätte sich Atari schenken können: Die iPad-/iPhone-App ist innovations-, charme-, lieb- und schamlos zugleich.

Vor dem Download im App Store werden 2,69 Euro fällig – danach lässt sich die stundenlange Wartezeit auf die Fertigstellung von Buden, Shops und Attraktionen mit kostenpflichtigen Tickets abkürzen. Besonders ärgerlich: Der Kern von *Rollercoaster Tycoon* – das Achterbahn-Bauen – verkommt in der Spiele-App zu einem echten Witz: Die Physik der Bahn ist völlig irrelevant. Zwar kann der Spieler die Schienen von Holz- und Stahlachterbahnen nach eigenen Vorstellungen verlegen, doch weder Kurvenlage noch Fliehkräfte noch Geschwindigkeiten werden auch nur ansatzweise simuliert. Beispielsweise darf man an der höchsten Stelle einen Looping errichten, und die Bahn „funktioniert" trotzdem. Auch ansonsten wird so gut wie nix simuliert: Die Karussells drehen sich in Endlosschleife, die Besucher sind nichts als Platzhalter, die Achterbahn rattert nonstop über die Schienen. Das Spiel steckt zudem noch voller Schlampigkeiten und echter Bugs – Finger weg!



Wegeelementen und Warteschlangen zu den Attraktionen. In Buden verkauft ihr wie gehabt Übersichtskarten, Regenschirme, Teddys, Hüte und T-Shirts; Hunger und Durst bekämpfen die Besucher mit Hamburgern, Cola, Sandwiches oder – ganz dekadent – Meeresfrüchten; zwei Hand voll neuer Shops bieten Sojamilch, Kuchen, Wantan-Suppe oder Brezeln an. Die aus Teil 1 bekannten Putztruppen reinigen die Pfade und bewässern die Blumen, Service-Techniker warten und reparieren die Anlagen in einstellbaren Intervallen und Sicherheitsteams passen auf, dass Lampen und Sitzbänke nicht dem Vandalismus zum Opfer fallen. Mit Werbung für die neue Mega-Achterbahn oder Gratis-Popcorn lockt ihr zusätzliche Besucher in den Park. Wer seinen Gästen stets neue Attraktionen bieten möchte, sollte regelmäßig in die Forschung investieren. Damit jeder Gast möglichst viel Erspartes im Park lässt, stellt man Geldautomaten auf – die sorgen dann dafür, dass konsumwillige Besucher nicht vorzeitig zum Ausgang traben.

Achterbahnen Marke Eigenbau

Herzstück des Spiels sind die namensgebenden Achterbahnen. Wer möchte, darf Fix&Fertig-Konstrukte aufstellen, doch am meisten Spaß macht natürlich das Selberentwickeln: Station bauen, Streckenverlauf inklusive „Specials" (Förderbänder, Bremsen, Korkenzieher, Spiralen, Fotoanlage, Loopings etc.) zusammenklicken, Ein- und Ausgang setzen, Warteschlange verlegen, testen, fertig. Fast alle Bahnen, die man aus den großen Parks kennt, lassen sich so sehr einfach nachbauen. Faszinierend: Die Achterbahnen wirken „echt", da Geschwindigkeit und Fliehkräfte glaubwürdig simuliert werden; entsprechende Diagramme kann man für jeden Streckenabschnitt abrufen. Mit der Zeit hat man dann raus, wie viel Anlauf ein Waggon braucht, um einen Looping zu „schaffen", wann die Bobbahn aus der Kurve fliegen würde oder welches Tempo man seinen Gästen im freien Fall gerade noch zumuten kann. Zusätzlich zu den nackten Zahlen wird jede Bahn in den Kategorien Nervenkitzel, Intensität und „Übelkeitsfaktor" bewertet. Je höher, desto mehr grün angelaufene Fahrgäste lungern auf den Bänken am Ausgang herum.

Rollercoaster Tycoon 3D

Der dritte Teil aus dem Jahr 2004 setzte noch einen drauf: Der Umstieg auf eine 3D-Engine ermöglichte einen Tag-und-Nacht-Wechsel, der den Park gerade bei Dunkelheit in eine wahre Augenweide verwandelte – zumal ein Feuerwerkseditor auch noch die passende Pyrotechnik beisteuerte. Wer mochte, konnte in der ersten Reihe der selbst gebauten Attraktionen Platz nehmen und so dank „Coaster Cam" die verbauten Loopings und Schrauben ausprobieren. Zwei schöne Erweiterungspakete – *Wild!* und *Soaked!* – machten aus gewöhnlichen Freizeit- auf Wunsch Safari- oder Wasserparks. ❑

PETRA ERINNERT SICH:



Für Freizeitparks bin ich immer zu haben – egal ob in der Provinz oder in Orlando. Je krasser die Bahn, desto besser. Kein Wunder also, dass die *Rollercoaster Tycoons* zu meinen absoluten Lieblingsspielen gehören. Die physikalischen Besonderheiten werden glaubwürdig simuliert und bieten viel Raum für mutige Experimente – ein tolles Gefühl, wenn sich Hunderte von Besuchern in der Warteschlange einer besonders gelungenen Bahn einreihen. Für den vierten Teil nehme ich Atari beim Wort, dass das Spiel nichts, aber auch gar nichts mit der unsäglichen App zu tun hat.



Gerade bei Dunkelheit spielt die 3D-Grafik von *Rollercoaster Tycoon 3* ihre Stärken aus: Der komplette Park und jede einzelne Attraktion sind spektakulär ausgeleuchtet.

ONE-MAN-SHOW: CHRIS SAWYER

Immer diese Highlander: Getreu dem Motto „Es kann es nur einen geben" hat der Schotte Chris Sawyer die beiden ersten *Rollercoaster Tycoons* in Eigenregie entwickelt.

1993 legte Sawyer mit *Transport Tycoon* seinen ersten Hit hin. Danach ist er erst mal um die Welt gereist und hat recherchiert. Genauer gesagt: Er hat Freizeitparks besucht und Achterbahnen ausprobiert. Dann setzte er sich an seinen PC und fing zu programmieren an – alleine, ohne Team: „Ich liebe es, bis in die allerletzten Untiefen der Programmierung vorzudringen und mich um all die kleinen Details zu kümmern", verriet er PC Games in einem Interview. Zuletzt hat er eine Tablet-Version von *Transport Tycoon* veröffentlicht, die ähnlich komplex ausfällt wie das Original.



SAPPHIRE R9 280 OC Dual-X Boost

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 280 • 850 MHz Chiptakt (Boost: 940 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz) • 1792 Shadereinheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXS0M



Intel® Core™ i3-4130

- Sockel-1150-Prozessor • „Haswell"
- 2x 3.400 MHz Kerntakt
- 512 KB Level-2-Cache, 3 MB SmartCache
- Intel® HD 4400 Grafikkern

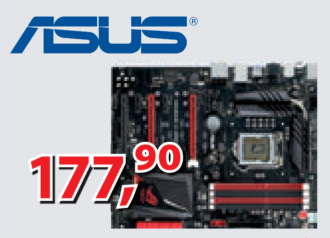
HW3I01



Scythe Ashura

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 145x161x90 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY53



ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA38



MSI Z87-G43

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- 2x USB 3.0, 6x USB 2.0 • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GWEM08



ASUS GTX770-DC2OC-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.058 MHz (Boost: 1110 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11, OpenGL 4.3 • NVENC H.264-Video
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ1



Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • „HX316C10FK2/8"
- Timing: 10 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77EE



ADATA SP920 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „ASP920SS3-256GM-C"
- 256 GB Kapazität
- max. Lesen: 560 MB/s
- max. Schreiben: 360 MB/s

IMIMVU



SteelSeries Siberia v2 Full-size

- Headset • 50-mm-Treiber • ohrumschließend
- Lautstärkeregler • Stummschalter für Mikrofon
- 3 Meter Kabel • ausziehbares Mikrofon
- Anschluss über 3,5 mm Klinke

KH#I18



Sharkoon Skiller

- Gaming-Tastatur • 18-Key-Rollover
- 107 Tasten plus 20 Sondertasten
- austauschbare WASD- und Cursorkeys
- 10 Makroprofile • USB

NTZS56



Razer BlackWidow Ultimate 2014

- Gaming-Tastatur
- komplett mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten • beleuchtet
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- Gaming-Modus • USB

NTZR2A



Roccat Kone XTD

Max Customization Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron©-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A01



LG BH16NS40

- 16-fach Blu-ray Brenner mit S-ATA Anschluss
- Brennt/Liest alle BD-, DVD- und CD- Formate
- unterstützt BD-XL (QL und TL)
- 3D Wiedergabe und Wandeln von 2D auf 3D
- M-Disk Support für 1.000 Jahre Datensicherheit
- AACS Bus Encryption Unterstützung

CGBL14













579,–

Samsung UE46F6470

- LED-TV-Gerät • 117 cm (46") Bilddiagonale
- 200 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A+ • 3D • Smart TV • PVR ready
- Sprachsteuerung • DVB-C/T/S2-Tuner
- 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL9U4F



219,–

LG 32LN5403

- LED-TV-Gerät • 81 cm (32") Bilddiagonale
- 1.366x768 Pixel (HD ready) • Energieklasse: A
- 100 Hz (MCI) • MHL (Mobile High Definition Link)
- DVB-C/T-Tuner • 2x HDMI, 1x USB

EL6L5D01



699,–

ASUS PB287Q

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale • 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.) • Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort • HDMI/MHL, Audio

V6LO55



1.599,–

MSI GT60-2PC81B

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i7-4800MQ Prozessor (2,7 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 870M • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL6M5S



1.349,–

MacBook Pro 13,3" (33,8 cm)

- ALTERNATE Edition • 8 GB DDR3-RAM
- Intel® Core™ i5 Dual-Core (2,5 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 256-GB-SSD
- Bluetooth 4.0 • USB 3.0, FireWire 800
- Thunderbolt • MacOS X

9AP2D0B0



799,–

Acer Aspire V3-772G-54204G50Makk

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i5-4200M Prozessor (2,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8C5C

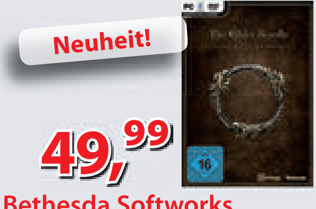


499,–

ASUS X75VC-TY170H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i3-3217U Prozessor (1,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GT 720M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth
- Windows 8 64-Bit (OEM)

PL8A5A




49,99

Bethesda Softworks The Elder Scrolls: Online

Seltsame Dinge geschehen in ganz Tamriel. Die Toten regen sich in ihren Gräbern, Zombies und dunklere Kreaturen rotten sich immer häufiger in allen Ecken des Landes zusammen.

- PC-Spiel • Freigegeben ab 16 Jahren

YSOC4Q



949,–

LG 34UM95-P

- LED-Monitor • 86,4 cm (34") Bilddiagonale
- 3.440x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 320 cd/m²
- 2x Thunderbolt, 1x DisplayPort
- 2x HDMI, 3+1x USB, Audio

V7LK04



64,90

Aerocool DS Cube

- Midi-Tower
- für Mainboard bis Micro-ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio

TQXRD000



49,99

Sharkoon BD28 red edition

- Midi-Tower • für Mainboard bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio

TQXSC5

be quiet!

94,90

be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00



39,99

Sharkoon WPM400 V2

- Netzteil • 400 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN4S14

POWERCOLOR R7 265 TURBO DUO OC

Leise und spieletauglich

Leider kam die neue Powercolor-Grafikkarte zu spät für die Marktübersicht im Hardware-Teil dieser Ausgabe (ab Seite 118). Um euch aber trotzdem schon einmal einen Ersteindruck zu geben, haben wir die 130-Euro-Grafikkarte rasch durch eine Reihe von Tests gescheucht. Wie der Name verrät, handelt es sich um eine Custom-Version der R7 265, welche sich in unseren Benchmarks mit stark übertakteten Versionen der Geforce GTX 750 Ti herumschlägt. Powercolor steigert den Boost-Takt von 925 auf 955 MHz – zumindest theoretisch, denn im Test kann die Turbo Duo OC diese Frequenz nicht halten. Ein Blick ins Messprotokoll verrät, dass die Karte nach einer Aufheizperiode in den meisten Spielen zwischen 930 (Basistakt) und 955 MHz hin und her springt. Damit schlägt sie dennoch um Haaresbreite die Sapphire R7 265 Dual-X, die nur 925 (konstante) MHz bietet.

Wer bei der Powercolor-Karte den Takt stabilisieren möchte, erhöht das Powertune-Limit im Catalyst Control Center auf +20 Prozent. Dann stecken im Übertaktungstest sogar 1.150/3.100 MHz in dem uns vorliegenden Muster. Zurück zum Werkszustand: Der Kühler mit seinen beiden Axiallüftern erledigt seine Aufgabe gut, aber nicht perfekt: Im Leerlauf ist eine Lautheit von 0,5 Sone zu verzeichnen, unter Last schlimmstenfalls 2,5 Sone (Sapphire: 0,3/3,1 Sone). Unser vorläufiges Fazit: ein empfehlenswerter 3D-Beschleuniger!

Info: http://powercolor.com/de

Raffael Vötter



Wird 2014 das Jahr, in dem 2-Gigabyte-Grafikkarten aussterben?

Call of Duty: Ghosts, *Assassin's Creed 4* und jetzt *Thief* sowie *Titanfall*: Die Liste der Spiele, die reichlich Grafikspeicher verschlingen, wird immer länger und länger. Die Ende des Jahres 2013 gestartete, neue Konsolen-Generation, die weit mehr als zehnmal so viel Gesamtspeicher zur Verfügung hat wie die zuvor, hat offenbar erste Auswirkungen. Endlich bessere Grafik, juhu! Doch, Moment einmal … wo ist die denn eigentlich?

Mit *Call of Duty: Ghosts* fing es an: Das Spiel legte grafisch definitiv einen großen Sprung gegenüber seinem Vorgänger *CoD: Black Ops 2* hin und sieht gut aus, so richtig klar ist aber niemandem, warum das Spiel sogar 6-Gigabyte-Grafikkarten „füllen" kann (in Ultra HD, 3840 x 2160 Pixel). Bei *Thief* sieht das ganz ähnlich aus: Die Grafik ist klasse, steht aber subjektiv in keinem vernünftigen Verhältnis zum belegten Speicher. Ein Erklärungsversuch: Normal Maps, das sind die Elemente, die Texturen ganz ohne Tessellation, ergo ohne zusätzliche Geometrie, einen plastischen Look verleihen, belegen reichlich Speicher. Doch was ist mit *Titanfall*? Der Titel freut sich ebenfalls über mehr als 2 Gigabyte Videospeicher, angesichts der oft matschigen Texturen frei von Tiefeninformationen fragt man sich jedoch, wo der Hunger herkommt. Die Entwickler wandeln im „Uncanny Valley" (füttert doch mal eine Suchmaschine mit diesem Begriff) und wir sind mittendrin. Wohl dem, der eine Grafikkarte mit 3+ Gigabyte Speicher besitzt …

+ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

ATHLON FEIERT SEIN COMBACK ALS APU

Die mit maximal vier Kernen bestückten und stromsparenden Kabini-Prozessoren (Sockel AM1) sind für Media-Center-PCs sowie „PC-ähnliche" Geräte gedacht. Als Konkurrenz sind Intels Atom-, Celeron- und Pentium-Modelle auf Basis der Stromspar-Architektur Bay Trail angepeilt. Beim Kabini handelt es sich um einen vollintegrierten Prozessor, der neben einer Grafikeinheit auch Speichercontroller sowie I/O-Anschlüsse wie SATA oder USB enthält. Für die Grafikausgabe sind Graphics-Core-Next-Kerne wie in aktuellen Radeon-Modellen vorhanden. Erst Einträge in einschlägigen Preisvergleichen listen den Sempron 2650 (Dualcore: 1,45 GHz) und den 3850 (Quadcore: 1,30 GHz) um die 30 Euro. Für die vierkernigen Athlon 5150 und 5350 werden bei 1,6 und 2,05 GHz 40 bzw. 50 Euro fällig.

Info: http://goo.gl/Bi9Kka

CM STORM QUICKFIRE RAPID I

Cooler Master bietet eine neue mechanische Tastatur mit Cherry-MX-Schaltern, jedoch ohne Zehnerblock an. Im Inneren arbeitet ein 32-Bit-ARM-Cortex-Prozessor, der unter anderem auch die „ActivLite" benannte Hintergrundbeleuchtung mit fünf unterschiedlichen Modi (inklusive LED-Profilen) sowie die ebenso vielen Helligkeitsabstufungen übernimmt.

Info: http://event.coolermaster.com/rapidi/

DUCKY SHINE 3/SHINE 3 SLIM

Beleuchtungswunder

Bei der Ausstattung der Shine-3-Keyboards setzt Ducky hauptsächlich auf eine individualisierbare Beleuchtung. Features wie Makros, eine Profilverwaltung oder USB- und Audio-Anschlüsse fehlen. Dafür bieten beide Shine-3-Modelle optisch sehr auffällige sowie praktische Leuchteffekte, zwei RGB-LEDs in der Leertaste sowie konfigurierbare Beleuchtungsmodi, die sich mit allen Effekten kombinieren lassen. Alle Beleuchtungstricks funktionieren ohne Software, daher gibt es auf vielen Tasten Sekundärbelegungen.

Trotz fehlender Handballenablage ist die Ergonomie der Ducky Shine 3 gut. Die Aufstellfüße der Höhenverstellung sind nicht gummiert, das beeinträchtigt die Rutschfestigkeit. Die mechanischen Tastenschalter – erhältlich sind Cherry MX Black, Blue, Brown und Red – garantieren ein optimales Gefühl beim Tippen und Spielen.

Info: www.caseking.de



Ultra HD

Schärfer als Full HD!

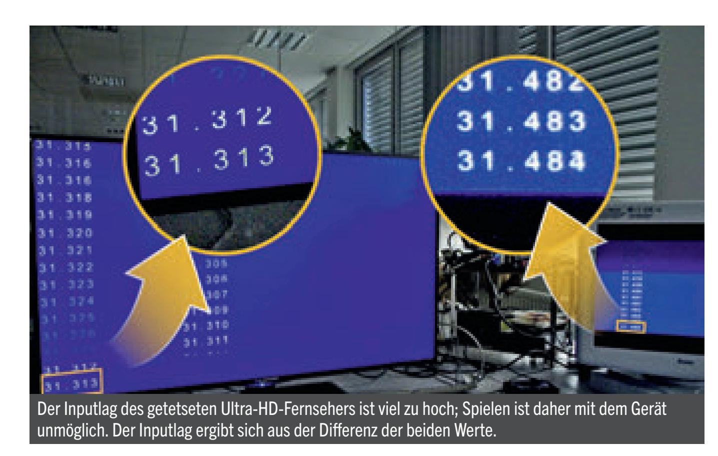
Bild: Samsung und PC Games Hardware

Von: Marco Albert

Mit WQHD und Ultra HD stehen die neuen Generationen der Displaytechnik in den Startlöchern. PC Games zeigt, wie ihr kostengünstig in extrem hohen Auflösungen spielen könnt.

Die Auflösung 1.920 x 1.080 (Full HD) hat sich in den letzten Jahren auch im PC-Bereich durchgesetzt. Selbst 27-Zoll-LCDs mit dieser geringen Auflösung sind aktuell sehr beliebt. Doch die Leistung der Grafikkarten steigt und steigt, sodass einfach mehr Pixel auf den Bildschirm gebracht werden müssen. Die Zwischenstufe zu Ultra HD (3.840 x 2.160) ist WQHD (2.560 x 1.440), denn die 27-Zöller mit dieser Auflösung bieten (noch) die optimale Pixeldichte. Zudem sind die WQHD-Displays in den vergangenen Monaten immer preiswerter geworden. Unter anderem bietet Acer ein entsprechendes Gerät bereits für unter 400 Euro an. Bei Ebay floriert auch das Geschäft mit 27-Zoll-Bildschirmen aus Korea, die teilweise nur 300 Euro kosten und auf 120 Hertz übertaktbar sein sollen. PC Games hat sich die sehr preiswerten WQHD-Displays kommen lassen und testet diese Geräte im folgenden Artikel.

Wer auf den Zwischenschritt 2.560 x 1.440 verzichten will, greift direkt zu Ultra HD. Diese LCDs sollen nur 800 Euro kosten – doch erhältlich sind die 28er wohl erst ab Mai. Dell, Samsung und Asus bereiten den Marktstart mit reaktionsschnellen TN-Panels bereits vor. Wer jetzt schon in UHD spielen möchte, muss mindestens 1.050 Euro (Dell Ultrasharp UP2414Q) ausgeben. Dells Ultrasharp UP3214Q beziehungsweise Asus' PQ321QE – beides 32-Zöller – kosten über 2.000 Euro. Eine scheinbare Alternative sind Fernsehgeräte, die schon UHD unterstützen. Doch wie unser Beispiel des Blaupunkt B39C4K für rund 500 Euro zeigt, sollte man zwingend auf HDMI 2.0 warten, sonst sind selbst 500 Euro zu viel. Der etablierte Übertragungsstandard HDMI 1.4 erlaubt mit 3.840 x 2.160 Pixeln nur eine Bildwiederholfrequenz von 30 Hertz. Die Alternative ist Displayport 1.2 (MST), worüber die preiswerten Fernsehgeräte jedoch nicht verfügen. Praxisprobleme im Umgang mit Ultra HD haben wir auf der abschließenden Doppelseite zusammengefasst, denn Windows 7 ist nicht so gut für UHD optimierbar wie Windows 8.1. ❑



Der Inputlag des getetseten Ultra-HD-Fernsehers ist viel zu hoch; Spielen ist daher mit dem Gerät unmöglich. Der Inputlag ergibt sich aus der Differenz der beiden Werte.

Der erste Teil des Artikels beschäftigt sich mit dem Test der neuen WQHD- und Ultra-HD-Displays. PC Games prüft das neue Acer K272HUL und das Qnix QX2710 (LED Evolution II DPmulti TRUE10) als Billig-Vertreter der WQHD-Monitore. In der Testtabelle findet ihr zusätzlich drei alternative Displays, die wir bereits in vorangegangenen Marktübersichten getestet haben. Die interessanten 28-Zöller mit Ultra HD konnten uns die Hersteller leider noch nicht zur Verfügung stellen, daher testen wir diesmal das Dell Ultrasharp UP2414Q (24 Zoll) und das Blaupunkt B39C4K (ab 480 Euro) – auch hier nehmen wir in der Testtabelle bereits von uns getestete UHD-Monitore als Vergleich mit auf.

ACER K272HUL: Sehr preiswertes 27-Zoll-LCD ohne Risiken. Noch vor einem Monat war der Iiyama Prolite XB2779QS mit rund 500 Euro das preiswerteste WQHD-LCD. Acer unterbietet diesen Preis nun mit dem Acer K272HUL, welcher einen empfohlenen Verkaufspreis von 399 Euro hat. Es kann daher sein, dass der Straßenpreis noch geringer ausfällt. Doch bevor wir das Acer K272HUL nur wegen des Preises loben, wollen wir auf den Test eingehen: Das preiswerte 27-Zoll-Display arbeitet mit 2.560 x 1.440 Bildpunkten und erreicht so eine Pixeldichte von 109 ppi. Acer setzt ein IPS-Panel mit 6 Millisekunden Reaktionszeit und LED-Hintergrundbeleuchtung ein. Als Signaleingänge stehen DVI-D Duallink, Displayport und HDMI zur Verfügung. Ein notwendiges DVI-D-Duallink-Kabel befindet sich im Lieferumfang. Aus Kostengründen hat man offenbar auf Höhenverstellung, Drehbarkeit sowie Pivot-Funktion verzichtet. Das Acer K272HUL lässt sich nur neigen. Der Schwarzwert des LCDs ist mit 0,4 Candela pro Quadratmeter nicht optimal und das statische Kontrastverhältnis mit 688:1 nur befriedigend.

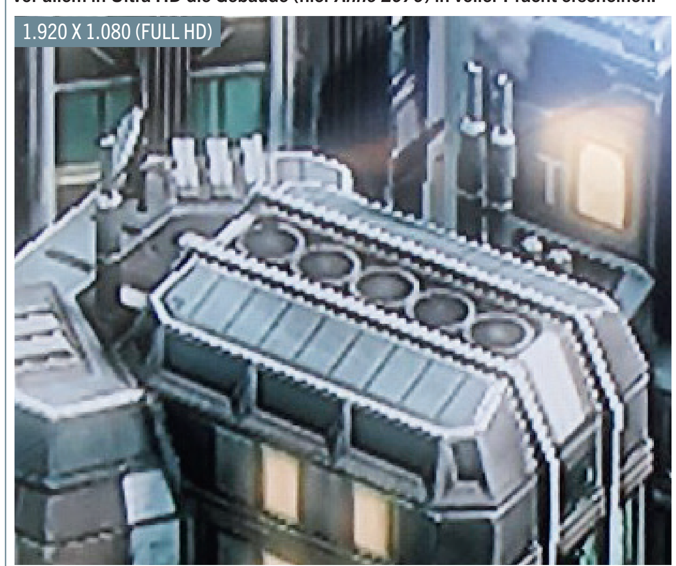
Die gemessene Reaktionszeit ist mit durchschnittlich 5 Millisekunden gut für ein IPS-Panel. Es sind Schlieren erkennbar und ein Korona-Effekt ist auch sichtbar. Allerdings liegt der Inputlag bei 27 Millisekunden, einige Spieler werden diese Ausgabeverzögerung bemerken, daher bewerten wir das Acer K272HUL nur als „bedingt spielbar“. Subjektiv bestätigt sich das in Spielen wie *Counter-Strike*. *Battlefield 4* (Multiplayer) hingegen ist wegen der geringen internen Tickrate problemlos für den Großteil aller Shooter-Fans spielbar. Die Farbbrillanz und die Interpolation sind gut. Die Leuchtkraft ist mit 275 Candela pro Quadratmeter ebenfalls akzeptabel. Allerdings messen wir bei der Helligkeitsverteilung hohe Abweichungen von bis zu 21 Prozent. Bei dunklen Bildern sind Lichthöfe erkennbar. Alles in allem ist das Acer K272HUL trotzdem ein sehr solides WQHD-Display mit kleinen Schwächen, die durch den geringen Preis nahezu alle verschmerzbar sind.

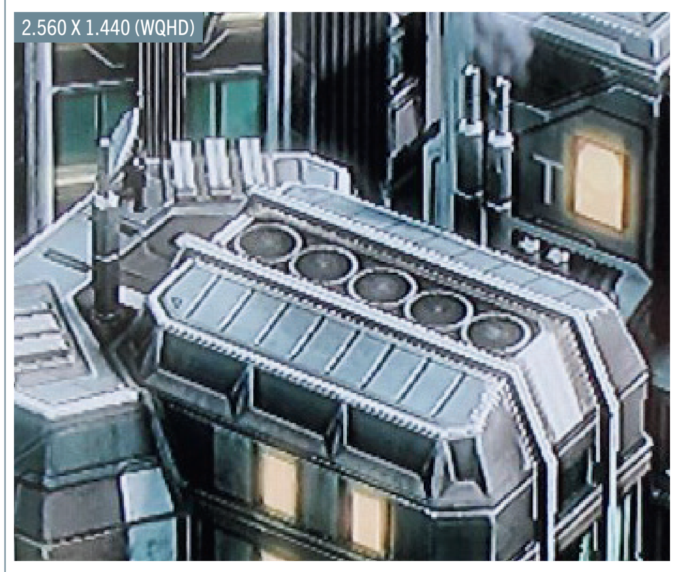
QNIX QX2710: Übertaktbarer 27-Zöller direkt aus Korea. Viele sparsame Spieler nutzen bereits die sehr günstige WQHD-Bildschirme aus Korea, die teilweise nur rund 300 Euro kosten sollen. PC Games hat nun versucht, Kontakt zu den Herstellern aufzunehmen, um diese Displays testen zu können. Leider gelang uns das nur mit der Firma Qnix. Daher testen wir in dieser Ausgabe nur ein Display stellvertretend für die Korea-LCDs. Das QX2710 (LED Evolution II DPmulti TRUE10) ist das neue Modell der Firma Qnix. Statt Samsungs PLS-Technik kommt in unserem Testgerät ein AH-VA-Panel von AUO zum Einsatz. Dadurch sinkt die Reaktionszeit von 8 auf nur noch 4 Millisekunden. Aus der QX2710-Serie gibt es neben dem „LED Evolution II DPmulti TRUE10“ noch „LED Evolution II“ und „LED Evolution II DP multi“, welche allerdings nur mit 8 statt 10 Bit Farbverwaltung arbeiten.

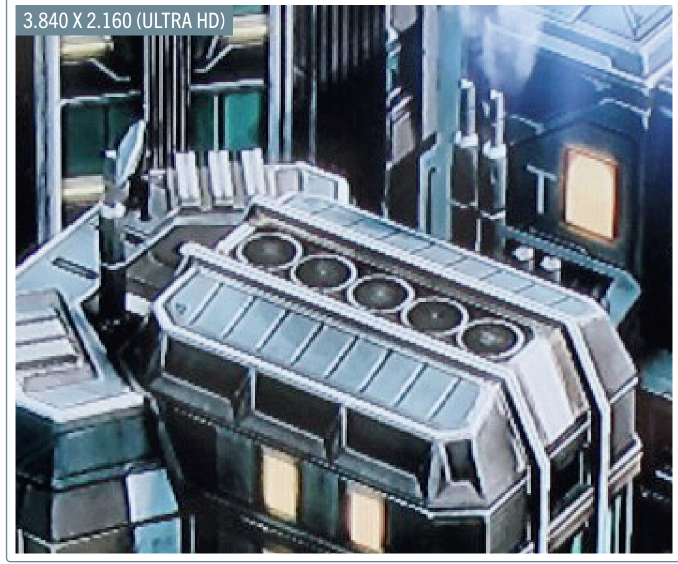
Das QX2710 (LED Evolution II DPmulti TRUE10) bietet wie die neuen Benq-Monitore (AUO gehört zur Benq-Gruppe) „Low Blue Light Mode“. Laut des Herstellers wird der Farbstrang aus Blaulicht reduziert, sodass Augenschäden, Augenbrennen, Kopfschmerzen und Schlafstörungen verhindert werden. Zudem wird die Hintergrundbeleuchtung nicht per PWM, sondern durch Spannungssenkung reduziert – das QX2710 arbeitet also flimmerfrei. Sehr interessant

VERGLEICH: FULL HD, WQHD UND UHD

Mit steigender Auflösung erhöht sich in vielen Spielen auch der Detailgrad, sodass vor allem in Ultra HD die Gebäude (hier *Anno 2070*) in voller Pracht erscheinen.


1.920 X 1.080 (FULL HD)


2.560 X 1.440 (WQHD)


3.840 X 2.160 (ULTRA HD)

ist, dass Qnix eine Übertaktbarkeit auf 120 Hertz verspricht und Downsampling bis 3.840 x 2.160 Pixel.

Unser Testmuster ist ein 27-Zoll-LCD mit der Auflösung 2.560 x 1.440 Pixel, als Signaleingänge dienen Displayport, HDMI, DVI-D (Duallink) und D-Sub (RGB). Auf Höhenverstellung, Drehbarkeit sowie Pivot-Funktion wurde auch hier verzichtet, das LCD lässt sich nur neigen. Der Fuß ist allerdings sehr wackelig. Bestellen könnt ihr das Display bisher nur über Ebay direkt in Korea. Der Versand erfolgt per Luftfracht und dauert nur wenige Tage. Die Preise werden in US-Dollar angegeben und bei der Einfuhr sind 19 Prozent Steuern fällig. Ein zusätzlicher Zollsatz fällt laut einer unverbindlichen Auskunft beim Zollamt Nürnberg nicht an. Das statische Kontrastverhältnis liegt bei 710:1, da der Schwarzwert mit 0,4 Candela pro Quadratmeter zu hell ist. Rund 51 Watt Energieaufnahme sind im Vergleich zu anderen Geräten dieser Kategorie zu hoch. Das Downsampling auf 3.840 x 2.160 Pixel funktioniert im Test nur mit 30 Hertz. Der Blickwinkel ist mit 175 Grad horizontal und vertikal sehr gut.

Im Test messen wir eine gute Reaktionszeit von 4,5 Millisekunden, es sind nur wenige Schlieren erkennbar und einen Korona-Effekt können wir gar nicht feststellen. Leider liegt der Inputlag bei 30 Millisekunden, diese Signalverzögerung werden einige Spieler als störend empfinden. Da sich das auch subjektiv bemerkbar macht, vergeben wir nur ein „bedingt spielbar“. Aber: Es ist natürlich stark vom Spiel abhängig; langsamere Shooter wie *Battlefield 4* oder Rennspiele sind auf dem LCD gut spielbar. Übertaktet ihr das Qnix QX2710 dann noch auf 120 Hertz, spielt es sich noch besser. Allerdings ist der Weg zu den 120 Hertz bei unserem Testgerät nicht leicht: Per Displayport kommen wir nur auf 100 Hertz, bei allen Versuchen darüber frieren unsere Testsysteme ein. Per DVI-D (Duallink) erreichen wir schließlich die 120 Hertz, zunächst aber nur mit 16 Bit Farbtiefe.

Die Leuchtkraft des Qnix QX2710 lässt sich von 19 bis 283 Candela pro Quadratmeter einstellen. Farbbrillanz und Interpolation sind gut. Die Helligkeitsverteilung weicht um bis zu 17 Prozent ab. Der Kristalleffekt ist gering, das LCD bietet ein klares Bild. Fazit: Das Qnix QX2710 ist ein sehr interessantes WQHD-LCD zum echten Kampfpreis, vor allem die Übertaktbarkeit dürfte viele Spieler interessieren. Die beschriebenen Schwächen sind in Hinsicht auf den Preis verschmerzbar.

DELL ULTRASHARP UP2414Q:

24 Zoll und trotzdem Ultra HD. Das Dell Ultrasharp UP2414Q wurde PC Games von notebooksbilliger.de zur Verfügung gestellt und wird für rund 1.050 Euro angeboten. Es handelt sich um ein 24-Zoll-LCD mit der Ultra-HD-Auflösung 3.840 x 2.160, daraus resultiert eine sehr hohe Pixeldichte von 183,5 ppi. Während Dell eine Reaktionszeit von 8 Millisekunden angibt, messen wir 7 Millisekunden (Grau zu Grau) – für schlierenfreies Spielen ist das Dell UP2414Q zu langsam. Der Inputlag ist mit 24 Millisekunden ebenfalls nicht optimal. Die Helligkeit kann von 26 bis 313 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden – sehr gut. Die Interpolation von Auflösungen unterhalb von 3.840 x 2.160 Pixeln arbeitet zuverlässig; Texte werden immer gut lesbar dargestellt. Im Bildschirmmenü könnt ihr wählen, ob die Bilder im richtigen Seitenverhältnis oder auf Vollbild skaliert werden sollen. Die Helligkeitsverteilung ist mit Abweichungen von maximal 15 Prozent unregelmäßig. Beim Test der Farbechtheit stellten wir fest, dass die versprochenen Werte von Delta E < 2 eingehalten werden. Insgesamt bietet das UP3214Q ein sehr klares Bild ohne Kristalleffekt – ein gutes Ultra-HD-LCD mit hohem Stromverbrauch.

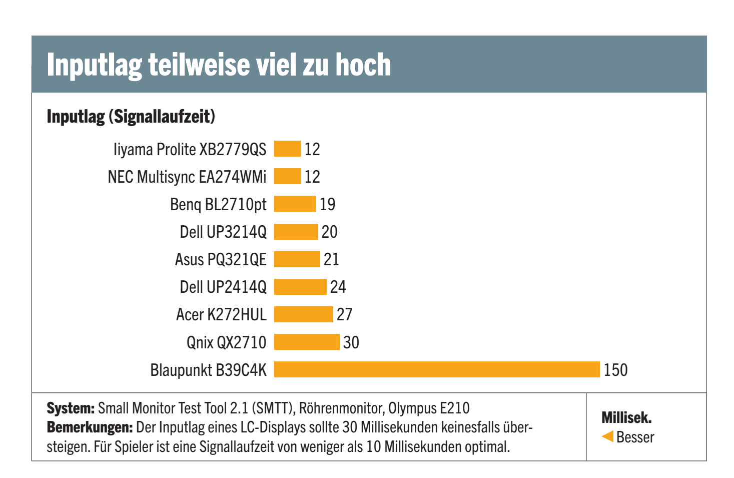
WQHD-DISPLAYS

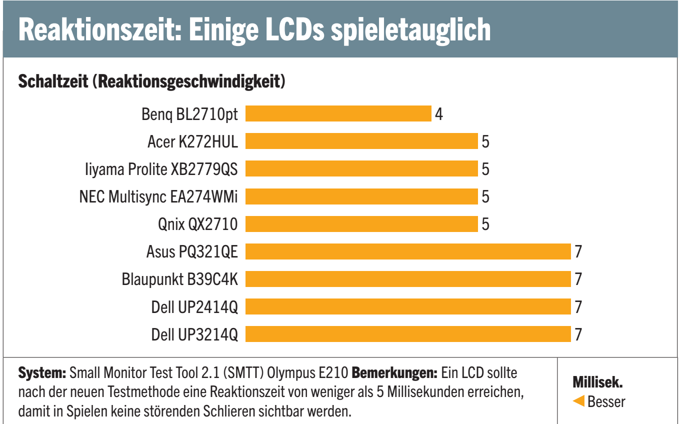
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll
Produktname	**Multisync EA274WMi**	**BL2710pt**	**Prolite XB2779QS**	**K272HUL**	**QX2710**
Hersteller	NEC	Benq	Iiyama	Acer	Qnix
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 630,-/befriedigend	Ca. € 550,-/gut	Ca. € 470,-/gut	Ca. € 400,-/sehr gut	Ca. € 350,-/sehr gut
Ausstattung (20 %)	**1,37**	**1,26**	**1,50**	**1,93**	**2,28**
Diagonale/Anschlüsse	68,6 cm (27 Zoll)/Displayport, HDMI, DVI-D, D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/Displayport, DVI-D, D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/Displayport, HDMI, DVI-D, D-Sub	69 cm (27 Zoll)/Displayport, HDMI, DVI-D	68,6 cm (27 Zoll)/Displayport, HDMI, DVI-D, D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	2.560 x 1.440/0,234 mm	2.560 x 1.440/0,234 mm	2.560 x 1.440/0,234 mm	2.560 x 1.440/0,233 mm	2.560 x 1.440/0,234 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	IPS (In-Panel Switching)/LED	PVA (Patterned Vertical Alignment)/LED	AH-IPS (Advanced High Performance In Plane Switching)/LED	IPS (In-Panel Switching)/LED	IPS (In-Panel Switching)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	6 ms/intern	4 ms/intern	5 ms/intern	6 ms/intern	4 ms/extern
Gewicht/Maße	8,7 kg/42 x 64 x 23 cm	8,2 kg/40 x 64 x 26 cm	8,2 kg/44 x 65 x 23 cm	5,4 kg/46 x 64 x 25 cm	4,7 kg/60 x 34 x 17 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	340 Grad/35 Grad/130 mm	90 Grad/25 Grad/150 mm	90 Grad/17 Grad/130 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	06/3 Jahre	6.0/3 Jahre	-/3 Jahre	-/2 Jahre	-/1 Jahr
Sonstiges	USB-Hub, Line-in, Line-out, Kopfhörer, Lautsprecher, Pivot-Funktion, Lichtsensor, Eco-Modus	USB-Hub, Line-In, Lautsprecher, Pivot-Funktion, Eco-Modus	Line-in, Kopfhörer, Eco-Modus	Lautsprecher (nur Audio-Input Modell)	Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	**2,32**	**2,19**	**2,40**	**2,33**	**2,30**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	175/175 Grad	175/175 Grad	175/175 Grad	175/175 Grad	175/175 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	3.840 x 2.160/5.120 x 2.800 (30 Hertz!)	3.840 x 2.160/5.120 x 2.800 (30 Hertz!)	3.840 x 2.160/5.120 x 2.800 (30 Hertz!)	3.840 x 2.160/5.120 x 2.800 (30 Hertz!)	3.840 x 2.160/5.120 x 2.800 (30 Hertz!)
Kontrastverhältnis (statisch)	813:1	895:1	857:1	688:1	710:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	49,1/0,6 Watt	40,2/0,4 Watt	62,1/0,3 Watt	45,3/0,8 Watt	51/0,4 Watt
Leistung (60 %)	**1,79**	**1,95**	**2,01**	**2,62**	**2,54**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	5 ms (17 ms)/sichtbar/sehr gering	4 ms (22 ms)/sichtbar/sehr gering	5 ms (20 ms)/sichtbar/sehr gering	5 ms (22 ms)/sichtbar/sichtbar	4,5 ms (21 ms)/sichtbar/sehr gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/12 ms	Ja/19 ms	Ja/12 ms	Bedingt/27 ms	Bedingt/30 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	17, 150, 374 cd/m²	65, 239, 382 cd/m²	140, 269, 400 cd/m²	49, 168, 275 cd/m²	19, 202, 283 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 12 %	Maximal 11 %	Maximal 10 %	Maximal 21 %	Maximal 17 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Voll spieletauglich + Farbbrillanz/Farbechtheit + Korona-Bildung	+ Voll spieletauglich + Reaktionszeit – Inputlag	+ Helligkeitsverteilung + Voll spieletauglich – Sehr starke Spiegelung	+ Günstiger Preis + Interpolation – Hoher Inputlag	+ Sehr preiswert + Übertaktbar auf 120 Hz – Hoher Inputlag
	Wertung: 1,81	**Wertung: 1,86**	**Wertung: 1,98**	**Wertung: 2,42**	**Wertung: 2,44**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent

BLAUPUNKT B39C4K: Ultra HD zum Schnäppchenpreis. Der Blaupunkt B39C4K ist ein Ultra-HD-Fernseher mit 39 Zoll Bildschirmdiagonale und einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Bildpunkten. Daraus ergibt sich eine Pixeldichte von 112,9 ppi. Der Blaupunkt B39C4K kann per HDMI (3 Anschlüsse vorhanden) oder D-Sub RGB an den PC angeschlossen werden. Gibt der PC nur 1.920 x 1.080 aus, erfolgt die Bildübertragung mit 60 Hertz. Bei der nativen Auflösung (3.840 x 2.160) sind nur noch 29 Hertz möglich. Besonders auffällig ist der sehr niedrige Schwarzwert von 0,1 Candela pro Quadratmeter, sodass der Fernseher auf ein statisches Kontrastverhältnis von 3.000:1 kommt – das ist sehr gut! Während die Reaktionszeit mit gemessenen 7 Millisekunden vielleicht noch verschmerzbar wäre, ermitteln wir einen Inputlag von 150 bis 230 Millisekunden (je nach Einstellung im Fernsehmenü). Selbst unter optimalen Bedingungen sind 150 Millisekunden Ausgabeverzögerung für Spieler komplett ungeeignet. Nur um ein Symbol auf dem Desktop zu treffen, muss man schon sehr langsame Mausbewegungen ausführen. Hinzu kommt, dass nur 29 Hertz bei 3.840 x 2.160 Pixeln unterstützt werden Insgesamt ist der Blaupunkt-Fernseher die preiswerteste Möglichkeit, ein Ultra-HD-Display zu bekommen. Die meisten Leistungswerte lassen diesbezüglich auch hoffen, doch die sehr hohe Signalverzögerung ist ein K.-o.-Kriterium. ❑





UHD-DISPLAYS Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien	32 Zoll	24 Zoll	32 Zoll (Test in PCGH 11/2013)	39 Zoll
Produktname	**Ultrasharp UP3214Q**	**Ultrasharp UP2414Q**	**PQ321QE**	**B39C4K**
Hersteller	Dell	Dell	Asus	Blaupunkt
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 2.200,-/befriedigend	Ca. € 1.050,-/befriedigend	Ca. € 2.500,-	Ca. € 480,-/sehr gut
Ausstattung (20 %)	**1,67**	**1,37**	**1,85**	**2,12**
Diagonale/Anschlüsse	80,1 cm (31,5 Zoll)/Displayport, Mini-Displayport, HDMI	60,5 cm (23,8 Zoll)/HDMI, Mini-Displayport, Displayport	80,1 cm (31,5 Zoll)/Displayport 1.2	99 cm (39 Zoll)/3 x HDMI, Cinch (Video), Komponentenanschluss
Max. Auflösung/Pixelabstand	3.840 x 2.160/0,182 mm	3.840 x 2.160/0,137 mm	3.840 x 2.160/0,182 mm (137,68 ppi)	3.840 x 2.160 (112,9 ppi)
Panel/Hintergrundbeleuchtung	ASV (Advanced Super View)/LED	IPS (In-Panel Switching)/LED	IGZO (Indium-Gallium-Zink-Oxid)/LED	Keine Angabe
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	8 ms/intern	8 ms/intern	8 ms/extern	6,5 ms/intern
Gewicht/Maße	12,2 kg/48 x 75 x 32 cm	9 kg/51 x 57 x 19 cm	13,2 kg/75 x 49 x 26 cm	11,1 kg/56 x 88 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	70 Grad/27 Grad/90 mm	90 Grad/20 Grad/130 mm	90 Grad/30 Grad/150 mm	0 Grad/0 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre	-/2 Jahre
Sonstiges	Kartenleser, USB-Hub	USB-3.0-Hub, Kartenleser	Audioausgang	USB-2.0-Anschluss, TV: analog, DVB-T/C
Eigenschaften (20 %)	**2,62**	**2,44**	**2,39**	**2,15**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/170 Grad	175/175 Grad	170/170 Grad	175/175 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	-/-	-/-	-/-	-/-
Kontrastverhältnis (statisch)	773:1	783:1	800:1	3.000:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	101,4/33,3 Watt	85,3/16,4 Watt	76,2/0,4 Watt	70,1/0,3 Watt
Leistung (60 %)	**2,23**	**2,39**	**2,27**	**3,12**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	7 ms (26 ms)/sichtbar/sehr gering	7 ms (26 ms)/sichtbar/sehr gering	7 ms (28)/sichtbar/gering	7 ms (26 ms)/sichtbar/sehr gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Bedingt/20 ms	Bedingt/24 ms	Bedingt/21 ms	Nein/150 bis 230 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	35, 252, 343 cd/m²	26, 250, 313 cd/m²	57/226/405 cd/m²	Max. 300 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 12 %	Maximal 15 %	Maximal 12 %	Maximal 18 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Sehr gut (nach Kalibrierung)	Sehr gut	Gut	Befriedigend
FAZIT	+ Einblickwinkel + Inputlag − Stromverbrauch	+ Farbechtheit + Pixeldichte − Stromverbrauch	+ Auflösung + Farbbrillanz − Reaktionszeit	+ Kontrastverhältnis + Sehr preiswert − Nicht spieletauglich
	Wertung: **2,20**	Wertung: **2,20**	Wertung: **2,21**	Wertung: **2,73**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent

WQHD UND ULTRA HD: SOFTWARE SCHON REIF DAFÜR?



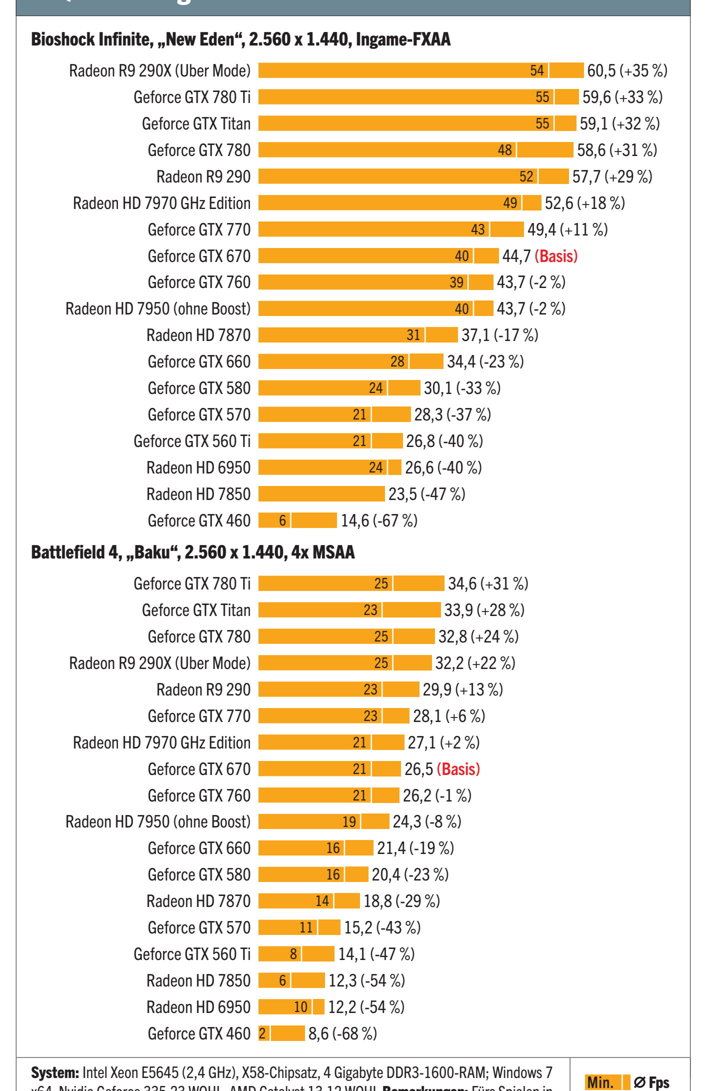
Ist der neue Monitor am Rechner angeschlossen, muss das Betriebssystem auf die passende Auflösung eingestellt werden. Während das mit dem WQHD-LCD kein Problem ist, läuft das Ultra-HD-Display zunächst nur mit 30 Hertz – für Spieler nicht akzeptabel. Um 60 Hertz zu nutzen, müsst ihr den Monitor per Displayport 1.2 anschließen und im OSD des Bildschirms „MST" oder „Support Displayport 1.2" aktivieren. Der aktuelle Catalyst- oder Geforce-Treiber konfiguriert nun alles automatisch. Allerdings unterstützen viele Ultra-HD-LCDs Full HD in diesem Modus nicht. Ihr könnt also nicht in 1.920 x 1.080 spielen und Spiele auf Vollbildschirm interpolieren lassen. Dazu müsst ihr die oben beschriebene Option im OSD vorher wieder deaktivieren. Full HD kann dann mit 60 Hertz dargestellt werden und wird je nach Einstellungen im Bildschirmmenü auf das Vollbild interpoliert.

ULTRA HD UNTER WINDOWS

Die Auflösung 2.560 x 1.440 ermöglicht mit Standardeinstellungen von Windows 7 oder 8.1 auf einem 27-Zöller ein optimales Bild: Symbole, Taskleiste und Systemtexte sind noch gut lesbar. Bei 3.840 x 2.160 Pixeln sieht es anders aus: Gerade auf dem 24-Zöller – wie dem Dell Ultrasharp UP2414Q – sind die Symbole und Texte nur mit Mühe lesbar.

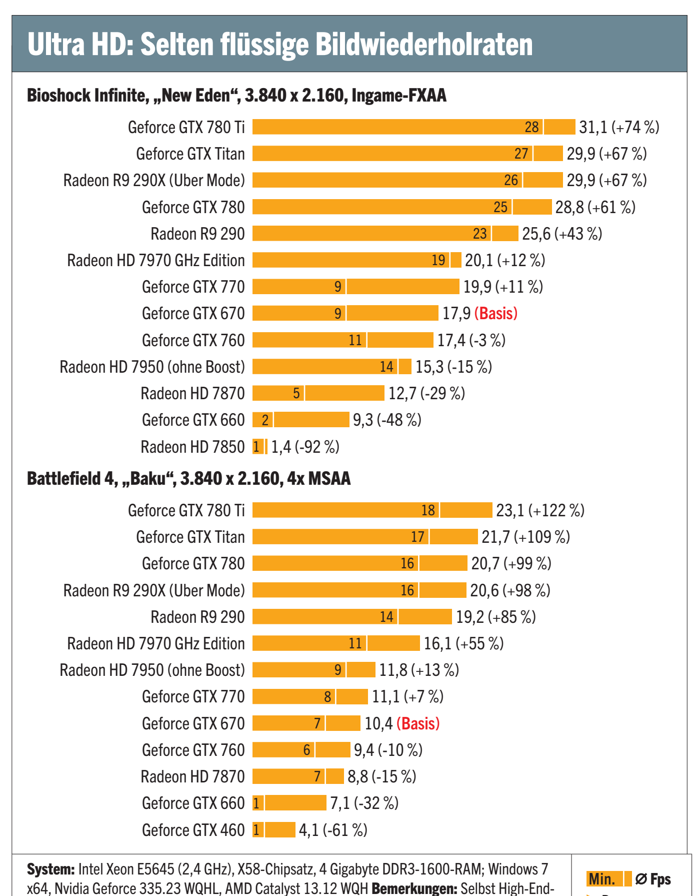
Windows-7- und 8.1-Anwender können die Texte und Symbole skalieren und so die Lesbarkeit verbessern. Die Symbole lassen sich ganz einfach mit der gedrückten „Strg"-Taste und dem Mausrad anpassen. Allerdings werden nur die Icons ansehnlich vergrößert, die auch als Vektorgrafik vorliegen. Startmenü, Taskleiste und Fenstermenüs stellt ihr unter Windows 7 wie folgt um: Klickt mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählt „Anpassen" – „Anzeige" – „Benutzerdefinierte Textgröße". Unsere Tests haben ergeben, dass „200%" ein guter Wert für UHD-Flüssigkristallbildschirme ist. Ihr müsst euch anschließend ab- und wieder anmelden. Danach sind Texte im Browser und auf dem Desktop gut lesbar, auch die Symbo-

WQHD für High-End-Grafikkarten kein Problem



System: Intel Xeon E5645 (2,4 GHz), X58-Chipsatz, 4 Gigabyte DDR3-1600-RAM; Windows 7 x64, Nvidia Geforce 335.23 WQHL, AMD Catalyst 13.12 WQHL **Bemerkungen:** Fürs Spielen in hohen Auflösungen ist eine leistungsstarke Grafikkarte zwingend notwendig.

Ultra HD: Selten flüssige Bildwiederholraten



System: Intel Xeon E5645 (2,4 GHz), X58-Chipsatz, 4 Gigabyte DDR3-1600-RAM; Windows 7 x64, Nvidia Geforce 335.23 WQHL, AMD Catalyst 13.12 WQH **Bemerkungen:** Selbst High-End-Grafikkarten können Spiele in Ultra HD nicht immer flüssig darstellen.

le auf dem Desktop und im Explorer lassen sich jetzt besser erkennen. Beachtet bitte: Bei einigen älteren Programmen kann es vorkommen, dass Menütexte aus dem Rahmen laufen und nicht mehr lesbar sind. Zudem solltet ihr den Assistenten unter „ClearType-Test anpassen“ noch einmal aufrufen, damit Texte auch weiterhin in Windows 7 scharf dargestellt werden.

Unter Windows 8.1 ändert ihr wie unter 7 die Symbolgröße auf dem Desktop mit „Strg“ und dem Mausrad. Klickt anschließend mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops und wählt „Anpassen“ – „Anzeige“. Auch hier hat sich „200%“ als praktikabel erwiesen. Im Gegensatz zu Windows 7 lässt sich die Skalierung aber auch über 200 Prozent, auf bis zu 500 Prozent, erhöhen. Damit auch die Metro UI größer dargestellt wird, öffnet ihr das Benutzerinterface (Windows-Symbol) und klickt auf „Einstellungen“ – „PC-Einstellungen ändern“ – „Bildschirm“ – „Weitere Optionen“. Nun passt ihr die Metro-Größe euren Wünschen an. Vor allem die Kacheln der Metro-Benutzeroberfläche wirken anschließend sehr fein aufgelöst und gestochen scharf. Die Texte der interaktiven Kacheln lassen sich sehr gut lesen. Windows 8 erinnert nun an Apple iOS auf Geräten wie iPad oder iPhone mit Retina-Display.

SPIELE UND ULTRA HD

Die Benchmarks links zeigen, dass für Spiele in WQHD (2.560 x 1.440) mindestens eine Geforce GTX 670 beziehungsweise Radeon HD 7950 notwendig ist. Wollt ihr mit schwächeren Karten spielen, müsst ihr die Qualitätseinstellungen im Spiel stark heruntersetzen. Für Ultra HD (3.840 x 2.160) müssen 125 Prozent mehr Pixel als für WQHD berechnet werden. Entsprechend braucht ihr eine Grafikkarte vom Schlage einer Nvidia Geforce GTX 780 oder AMD Radeon R9 290X und selbst damit sind keine flüssigen Bildraten garantiert. Ältere Modelle disqualifizieren sich nicht nur durch geringe Leistung, viele verfügen auch nicht über Displayport 1.2, sodass nur 30 Hertz bei 3.840 x 2.160 per HDMI-DVI-D-Adapter möglich sind – das ist für Spiele nicht akzeptabel. Bei einigen sehr alten Grafikkarten können wir im Test nicht einmal UHD mit 30 Hertz darstellen.

Neben den Bildaufbauraten ist bei Ultra HD auch wichtig, ob sich Menüs und HUD (Head-Up-Display; Statusanzeige im Programm) des Spiels noch lesen lassen oder ob eine sinnvolle Skalierung der Texte stattfindet. Wir haben einige Stichproben gemacht: Der Text im Hauptmenü sowie Untertitel und die Karte sind in *Tomb Raider* sehr gut lesbar. Das Spiel skaliert automatisch, Einstellmöglichkeiten für den Benutzer gibt es allerdings nicht. Während bei *Bioshock Infinite* das Hauptmenü noch lesbar ist, sind Einblendungen und Untertitel nicht mehr erkennbar, da sie zu klein dargestellt werden. Im HUD/Interface könnt ihr den aktuellen Status von Munition und Leben nur schwer feststellen.

Battlefield 4 hingegen bietet eine sehr gute Lesbarkeit im Menü, auch im Spiel sind alle Anzeigen gut erkennbar. Zudem lässt sich HUD/Interface in feinen Stufen einstellen und das Spielmenü im Browser ist mit „Strg“ plus Mausrad zoombar. Spielt ihr *Anno 2070* in 3.840 x 2.160, könnt ihr das Hauptmenü und Texte im Spiel nur schwer lesen. Rohstoffanzeige, Karte etc. sind ebenfalls nur mit Mühe erkennbar. ❑

WINDOWS 7 UND ULTRA HD

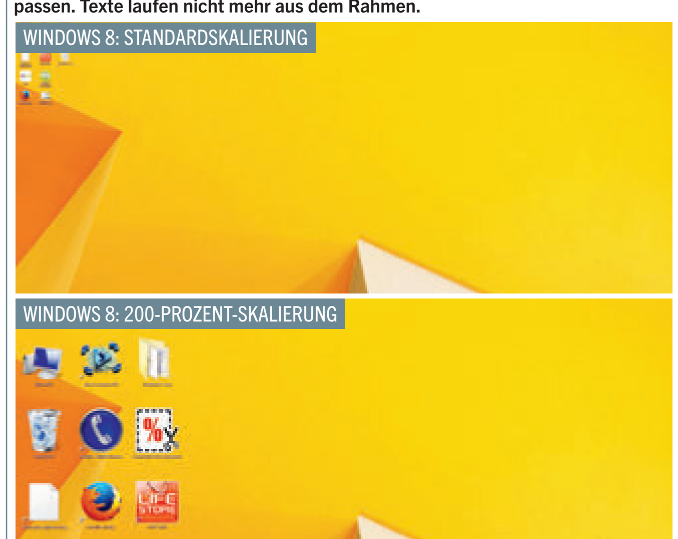
Mit wenigen Handgriffen lässt sich Windows 7 an die hohe Auflösung anpassen, sodass sich die Lesbarkeit sichtbar verbessert.


WINDOWS 7: STANDARDSKALIERUNG


WINDOWS 7: 200-PROZENT-SKALIERUNG

WINDOWS 8 MIT 3.840 X 2.160

Windows 8 lässt sich besser als seine Vorgängerversion an Ultra-HD-Monitore anpassen. Texte laufen nicht mehr aus dem Rahmen.

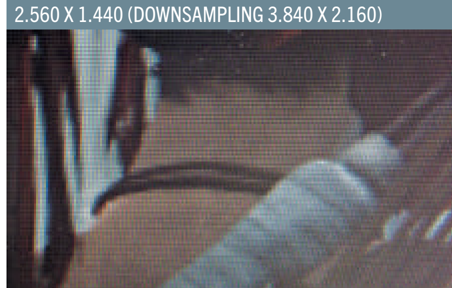

WINDOWS 8: STANDARDSKALIERUNG

WINDOWS 8: 200-PROZENT-SKALIERUNG

BILDVERGLEICH: ULTRA HD VERSUS WQHD PLUS DOWNSAMPLING

Der Unterschied zwischen WQHD und Ultra HD ist in der Praxis deutlich kleiner als auf dem Papier. Nutzt man zudem noch Downsampling am WQHD-LCD, fällt der Unterschied zwar noch auf, aber es fällt deutlich schwerer, ihn auszumachen, außerdem kostet Ultra HD deutlich mehr Leistung.


2.560 X 1.440 (NATIV)


2.560 X 1.440 (DOWNSAMPLING 3.840 X 2.160)


3.840 X 2.160 (NATIV)



Sparflammen im Test

Von: Raffael Vötter

Eine spieletaugliche Grafikkarte muss kein Vermögen kosten. Damit ihr das richtige Sparmodell wählt, testen wir neun aktuelle Grafikkarten zwischen 100 und 140 Euro.

Nachdem Nvidia im Februar die „Maxwell"-Chips Geforce GTX 750 und GTX 750 Ti vorgestellt hatte, ist es an der Zeit, euch eine frische Marktübersicht mit günstigeren Grafikkarten zu präsentieren. Daher lest ihr auf den folgenden vier Seiten, welche Spar-Grafikkarten sich für Spieler lohnen.

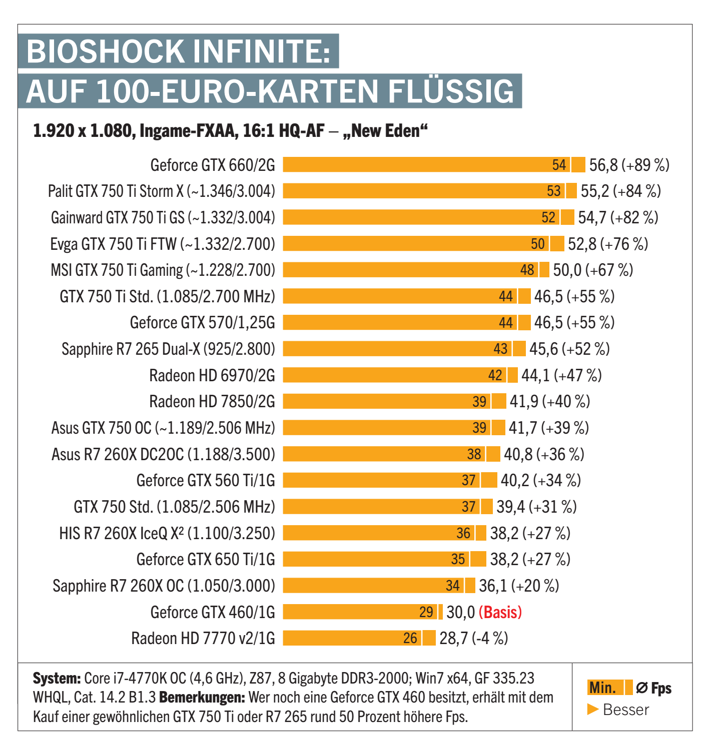
Da uns bisher kein Hersteller ein Muster der Geforce GTX 750 zur Verfügung stellen konnte, blieben wir euch deren Leistungswerte schuldig – bis jetzt, denn mit der Asus GTX750-PHOC-1GD5 erreichte uns nun doch ein Sample der 100-Euro-Geforce. Mit dem von Nvidia angegebenen, typischen Boost von 1.085 MHz platziert sich die Geforce GTX 750 zwischen den 2010er-Modellen Radeon HD 6870 und Geforce GTX 470, mit denen nach wie vor etliche PC-Games-Leser spielen.

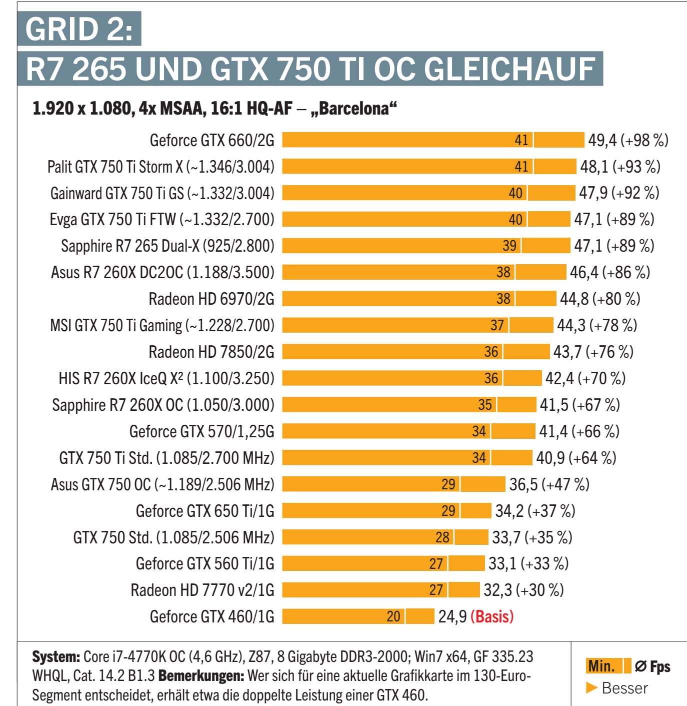
AUFRÜSTEN LOHNT SICH DOPPELT

Wer glaubt, dass ein Sparmodell uninteressant ist, sollte die Fps-Leistung der Grafikkarten in Relation zum Stromverbrauch setzen. Hier glänzt vor allem der Maxwell-Chip: Die GTX 750 Ti schlägt die alte GTX 560 Ti bei einem Bruchteil des Verbrauchs (ca. 70 gegenüber 180 Watt) und die Geforce GTX 750 rennt der alten GTX 460 nicht nur klar davon, sondern verbraucht auch nur die Hälfte des Stroms (ca. 60 zu 120 Watt). Diese Zahlen werden beispielsweise dann interessant, wenn es gilt, einen (Zweit-)Rechner nicht nur effektiv (Fps), sondern auch effizient (Fps/Watt) aufzurüsten.

GAINWARD GEFORCE GTX 750 TI GOLDEN SAMPLE & PALIT GTX 750 TI STORM X DUAL (2 GB): Schnelle wie leise Versionen der GTX 750 Ti. Bei Palits Storm X Dual und Gainwards Golden Sample handelt es sich um nahezu baugleiche Grafikkarten mit Detailunterschieden. So kommen die gleiche, 14,5 Zentimeter kurze Custom-Platine sowie ein reiner Aluminium-Radiator zum Einsatz, Gimmicks wie ein Kupferboden oder Heatpipes fehlen. Im BIOS beider Karten sind die gleichen hohen Frequenzen hinterlegt: 1.202 MHz GPU-Basis- und 3.004 MHz Speichertakt, +15/11 Prozent gegenüber dem Referenztakt. Der von Karte zu Karte unterschiedliche GPU-Boost schwankt zwischen 1.260 und bis zu 1.346 MHz, im Mittel liegt er bei 1,3 GHz, womit beide Karten die Benchmarks anführen.

Einzig die Kühlerabdeckung unterscheidet sich zwischen den Karten (neben der Vendor-ID im BIOS): Während die Palit Storm X Dual die von den Jetstream-Modellen bekannten, geschwungenen Axiallüfter trägt, sind es bei Gainward gewöhnliche Rotorblätter. Letztere erzeugen die geringere Lautheit, unter Spielelast steht's maximal 1,6 (Palit) zu 1,3 Sone (Gainward), allerdings bei etwas höherer Temperatur. Fazit: Welches der Modelle ihr auch kauft, schnell, leise und sparsam sind beide.





SAPPHIRE RADEON R7 265 DUAL-X (2 GB): Flinke Alternative zu einer übertakteten GTX 750 Ti mit etwas zu lauter Belüftung. Die Radeon R7 265 ist AMDs Antwort auf die OC-Versionen der GTX 750 Ti und entspricht einer minimal beschleunigten HD 7850 mit 2 Gigabyte Speicher. Sapphires Dual-X-Version ist nicht weiter übertaktet und landet passend zu dieser Spezifikation in den Benchmarks dort, wo auch die hochgezüchteten 750-Ti-Karten rendern: knapp unter dem Niveau der älteren Karten Geforce GTX 660 und Radeon HD 6970.

Das Kühldesign ist angesichts der erzeugten Abwärme – die Leistungsaufnahme beträgt in Spielen höchstens 124 Watt – mehr als ausreichend dimensioniert, die Lüftersteuerung arbeitet jedoch zu aggressiv: Bei lediglich 64 °C Kerntemperatur ist ein Surren von 3,1 Sone zu verzeichnen. Unser Tipp: Manuell auf 30 Prozent PWM-Impuls fixiert, erzeugt der Kühler nur noch eine Lautheit von 1,1 Sone. Alternativ nutzt ihr die Kühlreserven zum Übertakten, unser Sample verkraftet bis zu 1.200/3.300 MHz (+30/21 %). Fazit: flinke, aber etwas zu laute Spieler-Grafikkarte. Ist geringer Stromverbrauch ein wichtiges Kriterium, greift ihr besser zu einer GTX 750 Ti.

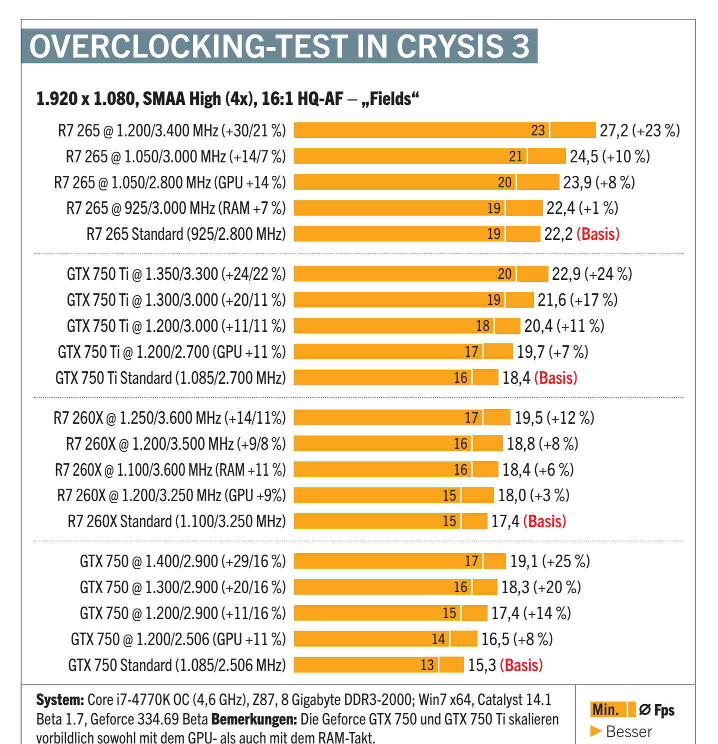
MSI GEFORCE GTX 750 TI GAMING (2 GB): Kaum hörbar und doch voll spieletauglich. Von MSI kommt die größte GTX 750 Ti des Testfelds und zugleich das Modell mit der geringsten werkseitigen Übertaktung auf 1.085 MHz Basistakt (+6 %). In Spielen sind mindestens 1.163 MHz per Boost zu verzeichnen, womit die Karte zwar im Spitzenfeld mitspielt, sich aber den Karten von Evga, Gainward und Palit geschlagen geben muss. Der große Kühler wird von einer perfekten Lüftersteuerung angetrieben: Im Leerlauf bei fast unhörbaren 0,2 Sone (ca. 990 U/Min.) steigt die Lautheit unter Volllast auf höchstens 0,3 Sone (ca. 1.020 U/Min.) an. Die Energieeffizienz der Karte ist mit höchstens 68 Watt in Spielen konkurrenzlos gut. Fazit: leise und schnell, aber nichts für Mini-Gehäuse.

EVGA GEFORCE GTX 750 TI FTW ACX (2 GB): Sehr schnelle GTX 750 Ti mit unnötig lauter Belüftung. Vom Nvidia-Partner Evga erreichte uns die einzige GTX 750 Ti mit einem 6-poligen Stromanschluss, den der Hersteller zum Wohle der Taktstabilität und des Übertaktungspotenzials platziert. Die Umsetzung funktioniert, die Evga FTW hält ihren Boost in Spielen konstant auf 1.332 MHz (+18,5 % gegenüber Referenz) und kann damit den Palit- und Gainward-Karten Paroli bieten. Die Leistungsaufnahme liegt etwa sieben Watt über diesen Modellen, aber unter 75 Watt. Tadel erntet Evga für das Kühlsystem: Zwar hat der Hersteller zwischenzeitlich per BIOS nachgebessert, die Lüfter erzeugen aber sowohl im Leerlauf als auch unter Last noch ein dreieinhalb Sone lautes Surren. Dafür stimmt das Übertaktungspotenzial: Rund 1.400/3.400 MHz (+5/26 %) stecken in unserem Sample; Spannungserhöhungen jenseits 1,2 Volt sind leider nicht möglich. Fazit: schnell, aber unnötig laut.

ASUS RADEON R7 260X DIRECT CU II OC (2 GB): Die schnellste und leiseste R7 260X – leider ohne integrierten 2D-Modus. Asus nimmt seine HD 7790 DC2OC als Basis für die nahezu baugleiche 260X DC2OC und steigert den Takt auf satte 1.188/3.500 MHz. Die Benchmarks belegen, dass eine R7 260X mit diesem Takt beinahe das Niveau der R7 265 (925 MHz) erreicht. Als Bonus unterstützen alle 260X-Karten im Gegensatz zur R7 265 die AMD-Technik True Audio, aktuell zu hören in *Thief*. Während Kühler und Lüftersteuerung trotz des hohen Takts tadellos arbeiten – wir messen kaum hörbare 0,2 Sone im Leerlauf und leise 0,5 Sone unter Spielelast –, verhindert ein gewichtiger Makel den Top-Produkt-Award: Asus hat den 2D-Modus „vergessen“, die Karte arbeitet selbst im Leerlauf mit 3D-Frequenzen und -Spannungen, sodass die Leistungsaufnahme rund 3,5 Mal höher ausfällt als bei anderen 260X-Karten (39 vs. 11 Watt). Fazit: Wen die hohe Leistungsaufnahme im Leerlauf nicht stört, der greift zu.

ASUS GEFORCE GTX 750 OC (1 GIB): Leiser Spielspaß bei weniger als 70 Watt Leistungsaufnahme. Die einzige GTX 750 Non-Ti im Testfeld ist gleichzeitig die einzige Grafikkarte mit nur 1 Gigabyte Speicher – für Full HD mit einer Prise Anti-Aliasing genügt das jedoch. Um die Karte etwas zu beschleunigen, gibt ihr Asus einen um vier Prozent erhöhten Kerntakt mit auf den Weg (1.058 statt 1.020 MHz). Im Falle unseres Musters führt das zu einem konstanten GPU-Boost auf 1.189 MHz (+10 % gegenüber Referenz) bei einer Leistungsaufnahme von höchstens 67 Watt – obwohl die 260X-Karten schneller rechnen, kann sich die Energieeffizienz sehen lassen. Der Kühler kommt indes mit einfacher Axialbelüftung aus und erzeugt zwischen 0,2 (Leerlauf) und 1,5 Sone (Spielelast). Tipp: Mit 25 Prozent PWM-Impuls per Tool sind's nur noch 0,4 Sone, ohne dass eine Überhitzung droht. Alternativ nutzt ihr das hohe Übertaktungsotenzial aus, unser Muster berechnet *Crysis 3* noch mit 1.400/2.900 MHz (+18/16 % OC) und kann es dann spielend mit 750-Ti-Karten aufnehmen (siehe nächste Seite). Fazit: leiser Energiesparer mit großem Potenzial.

HIS RADEON R7 260X IPOWER ICEQ X² (2 GB): Starkes 260X-Design mit reichlich Übertaktungspotenzial.



Der auf AMD-Grafikkarten spezialisierte Hersteller HIS folgt hinsichtlich der Taktraten der aktuellen AMD-Vorgabe für die R7 260X, 1.100 MHz Kern- und 3.250 MHz Speichertakt sind Programm. Damit liegt die 260X im Index der PCGH-Kollegen auf dem Niveau der GTX 750 Ti (1.085-MHz-Boost). In Sachen Leistungsaufnahme rangieren die übertakteten AMD-Karten etwa 30 Watt über den übertakteten Versionen der GTX 750 Ti, die HIS IceQ X² verbraucht beim Spielen höchstens 112 Watt. Der Kühler ist dem Aufwand gewachsen und erzeugt gute 0,7 (Leerlauf) bis 1,8 Sone (Spielelast). Tipp: Wer die Lüfterkraft per Tool auf 30 Prozent fixiert, senkt die Lautheit auf 1,0 Sone, ohne dass eine Überhitzung oder Taktdrosselung eintritt.

Wer hingegen seine Garantie opfert, darf der Karte im HIS-Tool Iturbo bis zu 1,34 Volt Kernspannung geben. Mit moderaten 1,3 Volt stecken bis zu 1.300/3.600 MHz (+18/11 % OC) in der Karte, ohne Spannungserhöhung noch 1.250 MHz – damit kommt eine R7 260X locker an einer R7 265 vorbei. Fazit: angenehm leise Grafikkarte, die auch Übertakten Freude bereitet.

SAPPHIRE RADEON R7 260X OC (2 GB): Leise Stromspar-Version der R7 260X. Überraschung: Während die ältere Version der Sapphire R7 260X OC (zwei DVI-Ausgänge) mit 1.150/3.300 MHz arbeitet, muss die Neuauflage (ein DVI-Ausgang) mit 1.050/3.000 MHz auskommen – das ist weniger als AMD für Referenzkarten vorsieht, und entspricht einer um fünf Prozent übertakteten HD 7790. Im Test zeigt sich, dass Sapphire Takt und Spannung zum Wohle der Leistungsaufnahme und Lautheit reduziert hat: Die Karte ist mit einer maximalen (Spiele-)Leistungsaufnahme von 97 Watt die sparsamste 260X im Testfeld und arbeitet zudem sehr leise, wir messen beinahe unhörbare 0,1 Sone (!) im Leerlauf und höchstens 0,8 Sone beim Spielen. Beim Übertakten ist @1.200/3.300 MHz (+14/10 %) Schluss; Spannungserhöhungen sind lediglich im HIS-Tool Iturbo (und nicht etwa Trixx) möglich. Fazit: kompakt, leise und sparsam, aber relativ leistungsschwach. ❑

FAZIT

Sparsame Grafikkarten

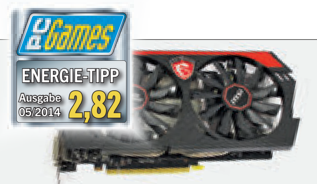
Von 100 bis 140 Euro und 60 bis 125 Watt ist alles dabei: Wählt weise aus den neun getesteten Grafikkarten, jede verfügt über individuelle Stärken und Schwächen. Wer besonders energieeffizient spielen will, greift zu einer Geforce GTX 750 (Ti), wer hingegen in True Audio hineinhorchen möchte, entscheidet sich für die Radeon R7 260X.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 05/2014 2,79 — PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 05/2014 2,80

Produkt	GTX 750 Ti Golden Sample	GTX 750 Ti Storm X Dual	Radeon R7 265 Dual-X
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	Palit (www.palit.biz)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 135,-/befriedigend	Ca. € 130,-/gut	Ca. € 130,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 750 Ti; GM107-400-A2 (28 nm)	Geforce GTX 750 Ti; GM107-400-A2 (28 nm)	Radeon R7 265; Pitcairn Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	640/40/16	640/40/16	1.024/64/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/405 MHz (0,937 VGPU)	135/405 MHz (0,943 VGPU)	300/300 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.202 (Boost: ~1.306)/3.004 MHz (+20/11 % OC)	1.202 (Boost: ~1.306)/3.004 MHz (+20/11 % OC)	925 (Boost: 925)/2.800 MHz (kein OC)
Ausstattung (20 %)	**3,25**	**3,25**	**2,98**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC03)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC03)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x Mini-HDMI, 1 x D-Sub	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x Mini-HDMI, 1 x D-Sub	2 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, keine Heatpipes, 2 x 80-mm-Axialbelüftung, keine VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, keine Heatpipes, 2 x 80-mm-Axialbelüftung, keine VRM-/RAM-Kühler	„Dual-X“, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 8 mm Durchmesser, 2 x 75 mm axial, RAM-Kühlplatte (VRMs: blank)
Software/Tools/Spiele	Expertool II (Tweaker), Treiber-CD	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	–	DVI-VGA-Adapter, 1 x Strom: Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Custom-Platine – identisch zur Palit GTX 750 Ti Storm X	Custom-Platine – identisch zur Gainward GTX 750 Ti Golden Sample	Zero Core Power, True Audio, Mantle – kein Dual-BIOS; Tipp: 30 % PWM-Impuls im 3D: 1,1 Sone Lautheit
Eigenschaften (20 %)	**1,71**	**1,77**	**1,97**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	31/74/76 Grad Celsius	31/68/70 Grad Celsius	32/64/69 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,6 (30 %)/1,3 (41 %)/1,3 (41 %) Sone	0,7 (30 %)/1,6 (40 %)/1,8 (41 %) Sone	0,3 (20 %)/3,1 (45 %)/3,6 (50 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	11/12/12 Watt	11/13/13 Watt	11/49/33 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	70/69/74 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	71/69/75 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	118/124/151 Watt
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.435)/nein (1.500)/nein (1.565 MHz)	Nein (1.435)/nein (1.500)/nein (1.565 MHz)	Ja (1.020)/ja (1.065)/ja (1.110 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/nein (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.305)/nein (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.080)/ja (3.220)/ja (3.360 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt)	Ja (GPU bis 1,200 Volt)	Ja (max. 1,3 Volt per Trixx; 1,375 Volt per Iturbo)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	21,5 (PCB: 14,5)/3,4 cm; keiner	21,9 (PCB: 14,5)/3,4 cm; keiner	21,2 (PCB 19,9)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,00**	**3,00**	**3,04**
FAZIT	⊕ Beinahe GTX-660-Leistungsniveau ⊕ Leise Kühlung ⊖ Minimalistisches Zubehör	⊕ Beinahe GTX-660-Leistungsniveau ⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊖ Minimalistisches Zubehör	⊕ Enormes Übertaktungspotenzial ⊕ Starke Kühlung … ⊖ … die lauter arbeitet als notwendig
	Wertung: **2,79**	Wertung: **2,80**	Wertung: **2,81**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			
Produkt	**GTX 750 Ti Gaming**	**GTX 750 Ti FTW ACX**	**R7 260X Direct CU II OC**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Evga (eu.evga.com)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 125,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 110,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 750 Ti; GM107-400-A2 (28 nm)	Geforce GTX 750 Ti; GM107-400-A2 (28 nm)	Radeon R7 260X; Bonaire XTX (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	640/40/16	640/40/16	896/56/16
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/405 MHz (0,950 VGPU)	135/405 MHz (0,956 VGPU)	1.188/3.500 MHz (kein 2D-Powerstate)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.085 (Boost: ~1.189)/2.700 MHz (+10/0 % OC)	1.189 (Boost: ~1.332)/2.700 MHz (+23/0 % OC)	1.188 (Boost: 1.188)/3.500 MHz (+8/8 % OC)
Ausstattung (20 %)	**3,15**	**3,03**	**2,90**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC03)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G41325FC-HC03)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ4H24MFR-R2C)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x D-Sub (VGA)	1 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr", Dual-Slot, 2 Heatpipes (1 x 8, 1 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Active Cooling Xtreme" (ACX), Dual-Slot, 2 Heatpipes à 8 mm), 2 x 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Direct CU II", Dual-Slot, 2 Direct-Touch-Heatpipes à 8 mm, 2 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber	GPU Tweak (Tweaker), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol; DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA-Adapter; CF-Brücke, kein Stromadapter!
Sonstiges	Dual-BIOS (eines mit UEFI-GOP-Support)	Ab Werk erhöhtes Powertarget, daher der nötige 6-Pol-Stromstecker	Unterstützt AMD True Audio, Mantle & Zero Core Power; Custom-PCB mit 5 GPU-Phasen
Eigenschaften (20 %)	**1,42**	**2,05**	**1,94**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	28/58/59 Grad Celsius	27/53/57 Grad Celsius	44/71/77 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (32 %)/0,3 (34 %)/0,3 (35 %) Sone	3,3 (42 %)/3,4 (44 %)/3,4 (46 %) Sone	0,2 (20 %)/0,5 (36 %)/0,5 (37 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	10/12/12 Watt	11/14/13 Watt	39/52/42 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	68/65/73 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	67/73/88 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	101/109/118 Watt
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.295)/ja (1.350)/nein (1.410 MHz)	Nein (1.465)/nein (1.530)/nein (1.600 MHz)	Nein (1.305)/nein (1.365)/nein (1.425 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.970)/ja (3.105)/nein (3.240 MHz)	Ja (2.970)/ja (3.105)/ja (3.240 MHz)	Nein (3.850)/nein (4.025)/nein (4.200 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt)	Ja (GPU bis 1,200 Volt)	Ja, GPU bis 1,5 Volt (nur per GPU Tweak)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,7 (PCB: 22,0)/3,4 cm; keiner	23,0 (PCB: 17,3) /3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	21,5 (PCB 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,18**	**3,02**	**3,29**
FAZIT	+ Beinahe unhörbar – in jeder Lage + Energieeffizienz & Übertaktungspotenzial − Sehr groß	+ Sehr hoher, stabiler Kerntakt + 3 Jahre Garantie − Unnötigerweise sehr laut	+ Stark übertaktet und großes Potenzial + Beinahe unhörbare Kühlung − Kein 2D-Modus (hoher Verbrauch)
	Wertung: **2,82**	Wertung: **2,83**	Wertung: **2,94**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			
Produkt	**GTX750-PHOC-1GD5**	**R7 260X iPower IceQ X²**	**Radeon R7 260X OC**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 105,-/befriedigend	Ca. € 110,-/gut	Ca. € 105,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 750; GM107-300-A2 (28 nm)	Radeon R7 260X; Bonaire XTX (28 nm)	Radeon R7 260X; Bonaire XTX (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	512/32/16	896/56/16	896/56/16
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/405 MHz (0,962 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU)	300/300 MHz (0,819 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.058 (Boost: ~1.189)/2.506 MHz (+10/0 % OC)	1.100 (Boost: 1.100)/3.250 MHz (kein OC)	1.050 (Boost: 1.050)/3.000 MHz (weniger als AMD-Vorgabe)
Ausstattung (20 %)	**3,15**	**3,03**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)	2.048 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Hersteller	5-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC2H24BFR-T2C)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ4H24MFR-R2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC4H24MFR-T2C)
Monitoranschlüsse	1 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x D-Sub (VGA)	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI-I, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, Aluminium-Kühlblock, 1 x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„IceQ X²", Dual-Slot, Kupferboden inklusive 3 Heatpipes à 6 mm, 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferboden ohne Heatpipes, 1 x 95 mm axial, verschraubter VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	Downloads im Sapphire-Club; Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	DVI-VGA-Adapter; kein Stromadapter	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol; DVI-VGA-Adapter
Sonstiges	Custom-Platine von Asus	„iPower": PCB mit vielen Phasen (6 allein für GPU); unterstützt AMD True Audio, Mantle & Zero Core Power	Unterstützt AMD True Audio, Mantle & Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**1,64**	**2,01**	**1,65**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	29/60/62 Grad Celsius	33/73/77 Grad Celsius	31/78/82 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (22 %)/1,5 (39 %)/1,6 (40 %) Sone	0,7 (20 %)/1,8 (37 %)/2,1 (39 %) Sone	0,1 (20 %)/0,8 (49 %)/1,5 (59 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	8,5/10/10 Watt	9/41/29 Watt	8/39/27 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	63/67/74 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	103/112/130 Watt	88/97/112 Watt
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.310)/ja (1.365)/nein (1.425 MHz)	Ja (1.210)/ja (1.265)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.755)/ja (2.880/nein (3.010 MHz)	Ja (3.575)/nein (3.740)/nein (3.900 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/ja (3.600 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 129 %)	Ja (bis 1,340 Volt), aber nur im HIS-Tool Iturbo	Ja (bis 1,263 Volt), aber nur im HIS-Tool Iturbo
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	17,8/3,4 cm; keiner	20,6 (PCB 19,8)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	17,6 (PCB 17,4)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,35**	**3,29**	**3,54**
FAZIT	+ Geringer Verbrauch in jeder Lage + Kompakte Abmessungen − Nur 1 Gigabyte Grafikspeicher	+ Großes Tuning-Potenzial per Tool + Mantle- und True-Audio-Support − Nur 2 Jahre Garantie	+ Sehr leise + Kompakte Maße − Geringe Taktfrequenzen
	Wertung: **2,97**	Wertung: **2,98**	Wertung: **3,04**



Direct X 12 kommt …

Von: Carsten Spille

… wohl gegen Ende 2015 und soll dann die ersten Spiele deutlich weniger CPU-lastig machen. Das verkündete Microsoft auf der GDC 2014.

Nachdem die jahrelang unter technischem Stillstand leidende Schnittstellensammlung Direct X durch AMDs Mantle-Vorstellung unter zunehmenden Druck geriet, war es nur eine Frage der Zeit, bis die Microsoft-Mannen reagieren würden, ja mussten. Diese Zeit ist nun gekommen.

DIRECT-X-VORANKÜNDIGUNG

Auf der diesjährigen Games Developers Conference in San Francisco, bei der *PC Games* für euch vor Ort war, stellte Microsoft zusammen mit den wichtigsten Hardware-Größen der Grafik-Industrie, AMD, Intel, Nvidia, und dem Smartphone-SoC-Hersteller Qualcomm sowie einem Vertreter der hauseigenen Spieleschmiede Turn 10 das Grundgerüst von Direct X 12 vor. Dies jedoch, ohne Details – besonders bezüglich der nötigen Fähigkeiten von DX12-Grafikhardware – zu verraten. Denn die Entwicklung befindet sich noch in einer sehr frühen Phase. Geplant ist, dass die ersten Direct-X-12-Spiele zur „Holiday Season 2015“ auf den Markt kommen, Entwickler also bereits deutlich früher, genauer noch in diesem Jahr, mit einer Vorabversion versorgt werden müssten. Unter „Holiday Season“ versteht der Amerikaner üblicherweise die Vorweihnachtszeit, auf die sich große Spieleverleger mit ihrem Veröffentlichungsrhythmus zum Beispiel der *Battlefield*- oder der *Call of Duty*-Reihe eingestellt haben.

Windows XP wird natürlich nicht mehr unterstützt werden, was Windows 7 angeht, wollte sich Microsoft auf Nachfrage nicht festlegen. „Man sehe das Verlangen der Spieler“ war das einzige Statement, zu dem man sich durchringen konnte. Wahrscheinlich werden zumindest jedoch Windows 8.1 und Nachfolger Direct X 12 unterstützen.

DIRECT X 12 BRINGT …

DX12 liegt noch in verhältnismäßig weiter Ferne und angesichts der Konzentration auf die verbesserte Prozessornutzung durch die direkte Konkurrenz in Form von Mantle hat Microsoft die Vorstellung von Direct X 12 auch auf diesen Aspekt hin ausgerichtet. Entwickler – besonders der großen Spiele-Lizenzgerüste wie Unreal- oder Cry-Engine – würden, so die einhellige Meinung der Sprecher, gern einen direkteren Zugriff auf die Möglichkeiten der Hardware erhalten. Insbesondere auf die Aufgabenverteilung auf und den Verwaltungsaufwand für mehrere CPU-Kerne hat es Microsoft abgesehen – ganz nach dem Mantle'schen Vorbild. So waren auch die Präsentationsfolien voll von Stichpunkten über die Reduzierung von Verwaltungsaufwand, bessere Kernskalierung, flexiblere Ressourcenverwaltung und dergleichen.

Immerhin: Man will auch die für den jeweiligen PC meist gleichbleibenden Shader-Programme nun zwischenspeichern, sodass sie nicht mehr jedes Mal zur Laufzeit neu berechnet werden müssen. Grafik-Anweisungen können nun in sogenannten Bündeln („Bundles“)

zusammengefasst und dadurch ebenfalls effizienter verarbeitet werden. Auch die Speicherverwaltung soll effizienter werden und der Anwendung mehr und vor allem direkte Kontrolle über die Ressourcen erlauben. So ist nicht mehr die Direct-X-Runtime zwingend dafür verantwortlich, wie eine Ressource genutzt wird, sondern dies kann in der jeweiligen Anwendung direkt geschehen, wenn etwa ein (fertig gefülltes) Render-Target als Textur genutzt werden soll. Von den beiden neuen Rendering-Features, welche Microsoft ankündigte, klingt zumindest „Order Independent Transparency“ altbekannt, soll aber nun ebenfalls effizienter arbeiten können. Konservative Rasterisierung hingegen könnte weiter Änderungen an der Hardware nötig machen und soll die Genauigkeit vorzeitiger Verwerfungen erhöhen und gleichzeitig eine bessere Kollisionserkennung ermöglichen – vorbei wäre das Treppen-Hinaufschweben.

Insgesamt, so zeigte es auch eine Präsentationsfolie von Nvidia, ist damit bei einer Vierkern-CPU eine 75-prozentige Verringerung des Verwaltungsaufwands für die verschiedenen Zustände für Rendering, Blending, Pixel-Shader und die Ressourcen möglich.

NEUE HARDWARE NÖTIG?

Hier können wir Entwarnung geben. Wie die Gastsprecher von Intel, AMD und Nvidia betonten, wird bereits existierende DX11-Hardware in der Lage sein, Direct X 12 zu nutzen. Dabei scheint es, als würde es ein Feature-Level-System geben, das ähnlich wie in Direct X 11 funktioniert: Ältere Grafikhardware kann DX12-kompatible Treiber nutzen und innerhalb dieser API angesprochen werden. Die Möglichkeiten der jeweiligen Hardware ändern sich jedoch dadurch nicht.

Auch wenn sich viele *PC Games*-Leser nun sagen: „Okay, betrifft mich eh kaum, weil ich bis Ende 2015 noch mindestens einmal meine Grafikkarte wechseln werde“, so ziehen doch auch Frühaufrüster Nutzen aus dieser Vorgehensweise. Denn durch die Treiberverfügbarkeit steigt natürlich die Anzahl der für eine bestimmte Direct-X-Stufe verfügbaren Rechner mit entsprechender Hardware. Somit ist auch der Anreiz für die Entwickler groß, direkt auf die neue API zu setzen, ohne Gefahr zu laufen, dass sie Spiele für eine Randgruppe entwickeln, wie es Spieler und auch Microsoft beim nicht abwärtskompatiblen Direct X 10 zu spüren bekommen haben.

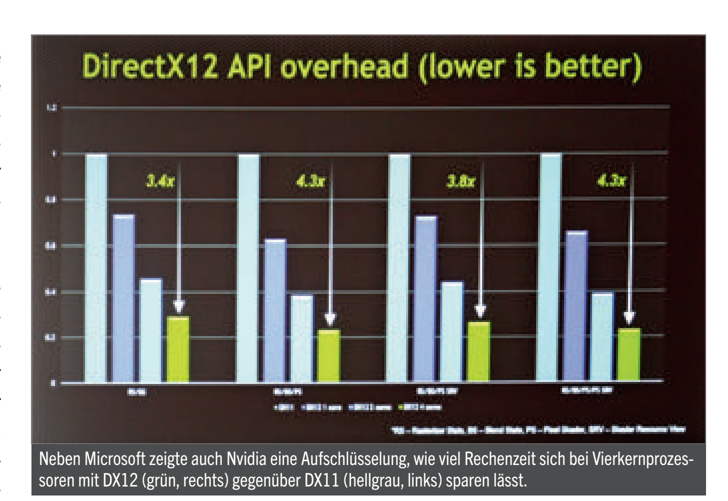
Nvidia war in Sachen Hardware-Unterstützung am deutlichsten: Sämtliche DX11-fähige Hardware, also Geforce-Karten ab der 400er-Reihe (mit Ausnahme der GF 405/505), namentlich Fermi, Kepler und Maxwell sowie kommende Modelle, sollen mit Direct-X-12-Treibern unterstützt werden. Bei der Gelegenheit ließ es sich Nvidia allerdings auch nicht nehmen, erneut die gute CPU-Nutzung der bestehenden DX11-Treiber anzupreisen. Dazu passt Nvidias kürzliche Ankündigung, ältere Geforce-Karten vor der DX11-Ära nur noch eine Treibergeneration lang aktiv zu unterstützen.

Intel und AMD waren hier zunächst ein wenig zurückhaltender in ihren Treiberversprechen. Die Prozessorgrafik der Core-i-Reihe soll laut Aussage von Eric Mentzer, Intels Vice President der Plattform-Entwicklung, ab der vierten Generation, also den Haswell-Modellen, Direct-X-12-Treiber erhalten. Explizit als besonders geeignet genannt wurden jedoch nur Modelle mit Iris-Grafik. AMDs Software-Chef Raja Koduri versprach ebenfalls etwas vage, dass AMD-Bestandskunden von DX12 profitieren und die API das volle Potenzial der aktuellen Graphics-Core-Next-Architektur nutzen würde – kein Wort zu den DX11-Radeons der 6000er- und 5000er-Reihe.

HARDWARE FÜR DIRECT X 12

Mit jeder neuen DX-Generation bot Microsoft auch neue Möglichkeiten für Grafikprozessoren, die nach der DX-Spezifikation entworfen wurden. So kam DX10 mit vereinheitlichten Shadern und ergänzte Geometry-Shader, während Direct X 11 in der Hauptsache Compute-Shader brachte.

In dieser Hinsicht hielten sich die Präsentatoren auf der GDC-Vorstellung allerdings bedeckt – Neuerungen für Grafikchips wurden in der frühen Vorankündigung nicht besprochen. „Echte“ Direct-X-12-GPUs sind hinsichtlich der an sie gestellten Anforderungen also nach wie vor ein Mysterium – mit einer Ausnahme: Mit ASTC, der adaptiven, skalierbaren Texturkompression, zieht eine weitere verlustbehaftete Art der Texturkompression in Direct X ein. Diese hat ihre Wurzeln im mobilen Bereich, wo geringe Datenmengen vor grafische Qualität gehen.



Neben Microsoft zeigte auch Nvidia eine Aufschlüsselung, wie viel Rechenzeit sich bei Vierkernprozessoren mit DX12 (grün, rechts) gegenüber DX11 (hellgrau, links) sparen lässt.



Das Xbox-Rennspiel *Forza 5* lief auf einem DX12-PC mit durchgehend 60 Fps. Die Techdemo soll indes nicht als *Forza 5*-Ankündigung für Windows verstanden werden.

3D MARK UND *FORZA 5*-DEMO

Anhand einer Einzelbild-Analyse zeigte Microsoft, wie im 3D Mark 11 durch die Nutzung der erwähnten Bundles die CPU-Last reduziert werden könnte. Die Hauptlast auf dem ersten Kern wird in der High-Temple-Szene mehr als halbiert und die gesamte CPU-Zeit um rund ein Drittel verringert. Die für die Grafikverwaltung nötige Zeit wird glatt halbiert. In Spielen wäre mit der so eingesparten CPU-Zeit ein höherer Detailgrad möglich.

In einer zweiten, praxisnäheren Demonstration zeigte Microsofts Studio Turn 10 eine 60-Fps-Demo von *Forza 5*. Das eigentlich Xbox-exklusive Spiel lief auf einem Windows-PC – wie Nvidia-Sprecher Tamasi später stolz verriet – mit einer Geforce GTX Titan Black als Antrieb. Chris Tector vom *Forza 5*-Entwickler erläuterte, dass eine solche Umsetzung aufgrund der hohen CPU-Last respektive des Verwaltungsaufwandes unter Direct X 11 nicht ohne Ruckler möglich gewesen wäre. Unklar bleibt, ob er damit schlicht die Portierung auf DX12 in nur vier Monaten Programmierarbeit gemeint hat. ❑

FAZIT

Vorstellung von Direct X 12

Mit der DX12-Ankündigung hat Microsoft seine Pflicht erfüllt und Entwicklern eine Alternative zum proprietären Mantle aufgezeigt – Nvidia wird's freuen. Allerdings ist es bis zu den ersten DX12-Spielen noch eine lange Zeit – in der wir euch noch den einen oder anderen DX-Technikartikel im Hardware-Teil der *PC Games* vorstellen werden.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Auf dem Weg ins und vom Büro bekommt man immer wieder Gelegenheit dazu, die schönsten Staus gründlich auszukosten. “

**Ich habe mich jahrelang über die nutzlos vertrödelte Zeit geärgert, bis ich erkannt habe, dass Staus einen nicht unerheblichen Unterhaltungswert besitzen und bisweilen sogar mit dem Fernsehprogramm konkurrieren können. Angefangen hat es mit dem Lesen der diversen Autoaufkleber, auffallend häufig immer wieder diese „XYZ an Bord"-Papperl. Was will uns der Klebende damit sagen? Dass er gestresst ist und man ihm tunlichst nicht zu nahe kommen sollte? Ich hab' es nie verstanden und so interessant ist die Frage nun auch wieder nicht. Wissenswert hingegen wäre es zu erfahren, was jemand sich dabei gedacht hat, seinen Sohn Erind zu nennen (wirklich und wahrhaftig gesehen!) und dies auch noch per Aufkleber kundzutun. Mit derlei philosophischen Betrachtungen kann man schon eine geraume Zeitspanne totschlagen. Bevor es langweilig wird, kommt einem meistens ein anderer Staunachbar zur Hilfe. Zum Beispiel der Laut-und-mit offenem-Fenster-Telefonierer. Es macht eine Weile Spaß, seinem Gespräch zu lauschen. Wenn der Unterhaltungswert abnimmt, sollte man noch lauter als er in Richtung seines Telefons rufen: „Die Stripperinnen sind da. Wer hat das Bargeld?" und schon nimmt das Ganze eine neue Wendung, wobei das Farbspiel in seinem Gesicht meist ungemein sehenswert ist. Bisweilen betätige ich mich auch gerne als Stau-Pantomime. Davon kann ich inzwischen zwei Varianten. Die eine geht so: Man guckt mit sorgenvollem Gesichtsausdruck immer wieder auf das Heck des Wagens gegenüber. Theatralische Übertreibung ist hier Pflicht! Irgendwann wird der Fahrer garantiert darauf aufmerksam und – wenn man es gut macht – auch zusehends nervöser. Meisterhaft beherrscht man diese Pantomime, wenn er aussteigt und ratlos um sein Auto herumläuft. Die zweite Variante des Spiels macht viel mehr Spaß, setzt aber ein ganz bestimmtes Publikum voraus. Zum Glück werde ich in fast jedem Stau diesbezüglich fündig. Irgendwann steht neben mir ein Kleinwagen, dessen Fahrer mich und meinen Jeep anguckt. Dabei wandert sein Blick zwischen mir, Rammschutz, Breitreifen und getönten Scheiben umher. Sein Gesichtsausdruck drückt eine Mischung aus Verachtung, Ekel und unverhohlener Ablehnung aus. Das ideale Opfer! Wenn er wieder (oder noch) guckt, bleibe ich mit einem Fuß auf der Bremse und trete mit dem anderen kräftig aufs Gaspedal (Automatik). Während der Motor aufbrüllt, setze ich meinen grimmigsten Gesichtsausdruck auf und tue so, als ob ich den Lenker voll in seine Richtung reißen würde. Im Normalfall ist das Wageninnere des anderen PKWs dann kurz erleuchtet, weil das Gesicht des Fahrers blitzartig kreidebleich wird. Danach folgt der hochrote Schädel, der allerdings nicht mehr dieselbe Leuchtkraft hat. Okay – einen Preis für Beliebtheit gewinnt man auf diese Weise nicht, Spaß macht es aber trotzdem.
Und da ich genug Gelegenheit dazu habe, werde ich in Zukunft mit Sicherheit noch weitere lustige Stauspiele erfinden.**

Spamedy

„wir sind nicht erlaubt“

Sehr geehrter,

Ich schreibe, um Ihre dringende Hilfe. Ich bin Banker, die Arbeit mit einem seriösen Bank hier in Südafrika. Ich helfe Durchführung eines Projekts für 350. Millionen US-Dollar, mit dem amerikanischen Bergbau-Unternehmen hier seit 2005. Letzte Woche hat die Unteroffiziere kompensieren mich mit 3.500.000 Euro. Als Bankier wir sind nicht erlaubt, um Tipps zu nehmen, aber ich denke, das ich es verdiene. Ich habe mit meinem Freund zu arrangieren, um die 3.500.000 durch unsere Bank diplomatischen Dienst senden nach Europa. Ich habe beschlossen, das Geld durch diese spezielle Lieferung bewegen denn es ist nicht offiziell, dass ich führen eine Überweisung auf jede Befragung zu vermeiden. Da haben wir direkten Flug nach Amsterdam – Niederlande, die Bank diplomatischen Offizier können das Geld in bar , ohne jedes Problem heraus zu bringen. Nachdem der Offizier in Amsterdam ankommen und er wird euch mit der Hand über die Truhe kontaktieren enthält das Geld zu Ihnen. Ich

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Sehr zu meiner Überraschung haben sogar mehrere Herrn Brehme 2.0 richtig erraten und der Preis geht per Los an Kai Wiessner.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

wende mich an Sie , mir zu helfen sichern das Geld in Ihrem Land. Wir können dieses Geld verwenden , um in einem kleinen Unternehmen wie Wohnungsbau zu investieren oder jede Investition, die Sie interessant finden . Ich habe Versprechen , Ihnen 30% des gesamten Geld für Ihre Hilfe. Es gibt kein Problem mit dem Geld , das Sie haben , mir zu vertrauen . Bitte kontaktieren Sie mich dringend , wenn Sie es tun können. Sobald ich von Ihnen hören , unverzüglich alle Vorkehrungen, um das Geld nach Europa zu bringen . Ich warte , von Ihnen zu hören dringend.

Mit freundlichen Grüßen,
J. Mukolu

Eine Geschichte, wie geschaffen für einen spannenden Thriller. Ich vermute fast, dass mit dem Drehbuch mehr Geld gemacht werden könnte als mit dieser durchsichtigen Masche. Wie schön, dass mir Herr Mukolu so viel Vertrauen entgegenbringt, um mir stolze 3,5 Mio. anzuvertrauen. Und das obwohl ich noch nie in Afrika war! Sollte er vielleicht durch den Wirt eines afrikanischen Restaurants, welches ich gelegentlich besuche, auf mich aufmerksam geworden sein, weil ich stets meine Zeche begleiche?

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Hardware



Moin,

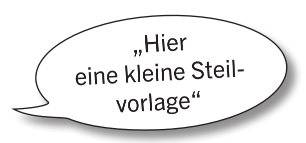
ich bin mir sicher, Sie bekommen häufiger die Frage, aber was machen Sie mit der alten, getesteten Hardware? Kann man die irgendwie erwerben, bevor sie verstaubt? Ich komme darauf, da ich gerade in Ihren Tests rumwühle, um mir nen ordentlichen Gaming-PC zu bauen.

MfG Tobias Becke

Sie stellen sich das viel einfacher vor, als es tatsächlich ist. Ein Großteil der getesteten Hardware geht schlicht zurück an die betreffende Firma, denn wir bekommen die Geräte nur geliehen. Okay – ein kleiner Teil verbleibt auch bei uns und wird verwendet. Von verstauben kann keine Rede sein. Verkaufen wäre zumindest unmoralisch, weil wir die Ware ja auch nicht eingekauft haben und somit nicht der juristische Eigentümer sind. Nehmen wir an, wir würden uns dennoch zum Verkauf entschließen – wie sollten wir das buchhalterisch behandeln? Die Einnahmen, so gering sie auch wären, zu verschweigen, wäre garantiert keine gute Idee. Somit müsste die Maus (um ein simples Beispiel zu nennen) buchhalterisch erfasst und deren Verkaufspreis natürlich bei der Steuer berücksichtigt werden. Meine Bewunderung für unsere Finanzabteilung ist schier grenzenlos, weil die Kolleginnen und Kollegen es fertigbringen, den ganzen Steuersch… äh … die ganzen Steuerangelegenheiten zu regeln und dabei weder zu Alkoholikern noch zu Amokläufern werden. Diesen Helden der geordneten Buchhaltung dann auch noch mehr Arbeit aufgrund der Firlefanzbeträge aus den Erlösen einiger gebrauchter Mäuse aufzubrummen, ist nicht zielführend. Und davon, dass wir das Zeug auch noch einpacken und verschicken müssten sowie Rechnungen erstellen und Zahlungseingänge kontrollieren, will ich jetzt noch gar nicht reden.

Kurzfassung: Verkauf gebrauchter Ware wäre ein Minusgeschäft.

Verschiedenes



Hallo Rossi,

mit Sorge habe ich Erwins absolut unangebrachte Zuschrift in der letzten Ausgabe gelesen. Um zu verhindern, dass dich das ins Wanken bringt, möchte ich dir hiermit versichern, dass ich noch keinen deiner Kommentare unangebracht fand. Im Gegenteil, manchmal hältst du dich für meinen Geschmack noch zu sehr zurück. Also mach bitte weiter wie immer!

Hier eine kleine Steilvorlage: Hast du dir angesichts der unterirdischen Qualität mancher Leserbriefe mal überlegt, für das Amt des Bildungsministers zu kandidieren?

Ein klein wenig Kritik habe ich noch anzubringen: Die Grundlage des „Wer bin ich?"-Spiels ist laut Titeltext das Deuten der äußeren Erscheinung der Menschen, jedoch ist auf dem Foto nur ein sehr geringer Teil derselben zu sehen (sofern man davon ausgeht, dass bei euch keine Kindersklaven schuften). Das ist etwas unfair.

Deine Einsichten zum Thema (Auto-)Werbung teile ich übrigens voll und ganz. Zudem ertappe ich mich nach dem Ansehen manchen Spots bei der Frage, wofür denn nun eigentlich geworben wurde. Entweder haben die ihr Ziel verfehlt oder sie beamen mir die Botschaft auf geniale Weise direkt ins Unterbewusstsein. Wer weiß.

Viele Grüße, Alex

Vielen Dank für deinen Zuspruch. Hier gebührt das Lob aber nicht alleine mir, sondern auch allen, die mir schreiben. Nicht unerwähnt sollte an dieser Stelle auch eine Chefredakteurin bleiben, die mir alle Freiheiten lässt, was ja beileibe nicht selbstverständlich ist, wenn ich mich so bei anderen Magazinen umsehe. Und dann will ich mich noch bei Papi, Mami und meinem alten Deutschlehrer bedanken. Entschuldigung, aber ich wartete sehr lange darauf, einmal kitschig werden zu können. Das dürfte mir dann aber für die nächsten Jahre auch genügen.

Nun zum Quiz: Natürlich arbeiten bei uns keine Kinder (obwohl wir uns manchmal so aufführen). An dieser Stelle wurden auch schon Haustiere veröffentlicht, die auch nicht für uns tätig sind (zumindest nicht konstruktiv). Deine Kritik greift sowieso nicht, da ich nicht denke, dass man einem Men-

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Iron Butterfly

Um meinen Schreibtisch zu verschönern, bin ich immer auf der Suche nach abgefahrenen Dingen. Der künstliche Schmetterling gehört da zweifellos dazu. Ein lausiger Plastikschmetterling in einem Einmachglas – was soll daran so besonders sein? Das Besondere daran: Wenn man an das Glas klopft, fängt er an mit den Flügeln zu schlagen und wie wild herumzuflattern. Und das kann er erstaunlich lebensecht! Gesteuert wird er von einer Elektronik im Deckel und einem dünnen, nahezu unsichtbaren Draht.
Das funktioniert so gut, dass mich eine Kollegin laut als Tierquäler beschimpfte und das arme Tier gewaltsam befreien wollte. Erst der Schalter im Deckel konnte sie von ihrem Vorhaben abbringen. Ähnlich extreme Reaktionen erzeugte der elektronische Schmetterling bisher nur bei meinem Hund, bei dem lang verschollen geglaubte Jagdinstinkte erwachten.

http://www.getdigital.de/

Bildquelle: getdigital

schen seinen Job ansehen kann (es sei denn, er ist Boxer) und somit an dieser Stelle eigentlich immer nur blind geraten werden kann.

Bezüglich der KFZ-Werbung sind wir einer Meinung. Allerdings denke ich auch, dass es meist besser ist, wenn nicht so sehr auf das eigentliche Objekt (das Auto) eingegangen wird. Mein Hang zu modernen PKWs wird eh von Jahr zu Jahr geringer, weil die Dinger auch immer eintöniger, nichtssagender, austauschbarer, windschlüpfriger und charakterloser werden.

Zum Foto unten: ich hab' es ja schon immer geahnt, dass die auch Autos herstellen!

Fotograf: RR. Fotostudio: Dauerstau zwischen Fürth und Nürnberg. Grund des Fotos: staubedingte Langeweile.





Walkman

„Aber was dann, wenn es keine mehr gibt?"

Sehr geehrte Damen und Herren,

gibt es jetzt noch Kassetten für den Walkman von Sony? Weil man hier im Ort keine mehr reinbekommt. Wäre schade, dann wüsste ich nicht, wie weiter. MP3-Player wäre zwar deutlicher, weil die Kassetten manchmal dumpf sind, aber der ist ja auch empfindlicher und zum überall mit Hinnehmen weiß ich ja nicht, ist mein Walkman auch nicht so empfindlich beim Tragen in der Tasche, oder? Aber wenn es noch Walkman gäbe, weiß ich auch nicht, wie es mit dem Bestellen und Bezahlen wäre. Aber was dann, wenn es keine mehr gibt?

Mit freundlichen Grüßen: Sandy

Bin ich in eine Zeitschleife gestolpert? Nein. Diese E-Mail wurde, auch wenn es schwer zu glauben ist, am 20. März 2014 verschickt. Ich habe ernsthaft gesucht, aber keinen Hinweis darauf gefunden, dass im Umfeld meines Schreibtisches eine Kamera verborgen wäre, um Material für eine Neuauflage der versteckten Kamera zu sammeln. In Schauspielschulen wird unterrichtet, dass es sieben Versionen eines ratlosen Gesichtes gäbe. Ich beherrsche sie alle und habe noch drei neue erfunden. Es ist erstaunlich, dass meine Tastatur immer noch tadellos funktioniert, obwohl ich alleine beim Lesen dieser Zeilen drei Mal mit meiner Stirn darauf geschlagen habe. Es wird bestimmt sehr peinlich, wenn ich die Apothekerin fragen muss, welche Hornhautsalbe ohne beißende Dämpfe auskommt, da ich gedenke, sie mir auf der Stirn aufzutragen. Oder gibt es inzwischen Tastaturen mit weichen Tasten und Kanten? Google hat mir dazu nicht weitergeholfen. Google hätte aber sehr wohl Sandy helfen können, da die Suchanfrage nach Audiokassetten 420.000 Ergebnisse liefert – die ersten Seiten davon voller Verkaufsangebote. Alleine dass ich die Problematik ernst genommen habe, zeigt mir, dass ich endgültig urlaubsreif bin.

Quiz

„Er wird dich also eines Tages beerben"

Servus Rainer,

da er deine Brille trägt, ist er natürlich dein Sohn, da ihr keine Kinder beschäftigt, ist seine Funktion Leserbriefonkel in spe. Er wird dich also eines Tages beerben, was hoffentlich noch eine Weile dauert. Bis dahin viele Grüße,

Bernhard

P.S.: Danke für die tolle Vollversion.

Du und noch zig andere haben mit dieser Vermutung vollkommen falsch gelegen. Ich habe keinen Schimmer, warum mir so viele Nachwuchs anhängen wollen. Bevölkerungstechnisch bin ich bekennender Blindgänger und habe vor, dies auch zu bleiben. Bisher habe ich mich standhaft geweigert, mich zu vermehren. Erschwerend kommt auch hinzu, dass die Frau an sich eher zu Schreikrämpfen statt zu Lustschreien tendiert, wenn ich in der Nähe bin.

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Daniel alleine im Kennedy Space Center.



André ist hingegen alleine in Ägypten.



Der Sohn von Michael wäre jetzt auch gern alleine.

Der Tester

> „Ich hab eure guten Tests gefunden"

Hallo PC Games Redaktion.

Ich hab beim Suchen im Internet nach Spieletests gesucht und eure guten Tests gefunden. Und ich wollte fragen ob ich diese einfach so auf meiner Homepage veröffentlichen kann oder nicht?

Gez. !dk!

Wie schön, dass du dich gerade an uns gewandt hast. Das macht uns stolz, glücklich und erfüllt unser Leben mit Sinn. Wir freuen uns doch, wenn wir etwas verschenken dürfen. Es ist ja nicht so, dass unsere Büros Miete kosten. Auch meine Kollegen wollen kein Geld. Wie jeder vernünftige Mensch sind wir nur darauf aus, die Früchte unserer Arbeit zu verschenken, wie du ja sicherlich auch. Kennst du überhaupt jemanden, der Geld für seine Arbeit haben möchte? Das wäre doch höchst unsozial. Erfüllung im Leben ist das Motto – nicht Gelderwerb. Und ganz besonders jauchzen und frohlocken wir natürlich, wenn sich andere mit fremden Federn (unseren Federn) schmücken und dafür Anerkennung ernten. Dürfen wir sonst noch etwas für dich tun? Das Hosten deiner Seite bezahlen? Deine Miete übernehmen? Wir kommen auch gerne persönlich vorbei, falls dir der Aufwand zu groß sein sollte. Nun aber im Ernst, auch wenn es schwer fällt! Wir machen diesen Job nicht nur aus Jux und Tollerei, sondern auch, weil wir davon unseren Lebensunterhalt bestreiten. Das können wir aber nur, solange der Verlag das Geld hat, um uns auch zu bezahlen, was wiederum einem Verschenken der erstellten Produkte entgegensteht. Was mich interessieren würde, ist, warum du überhaupt eine Seite ins Internet stellst, wenn du keine adäquaten Inhalte dafür hast? Denkst du, dass das Web noch etwas zu leer ist? Ichsolltemichwenigeraufregenundnichtallessoernstnehmen. Nun ist es doch so weit – ich habe Kopfschmerzen und meine Tastatur musste ausgewechselt werden, weil bei der alten die Space-Taste nicht mehr funktioniert.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Fleischpflanzerl

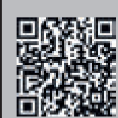
Wir brauchen:

1 kg gemischtes Hackfleisch, 3 Scheiben Toastbrot, 2 Eier, 2 EL Ketchup, 1 EL Senf, 1 Zwiebel, 1 Zehe Knoblauch, 3 TL Paprikapulver (edelsüß), 2 Peperoni, 1 Tasse Milch.

Das Brot weichen wir in etwas Milch ein und drücken es dann aus. Knoblauch, Zwiebel und Peperoni werden klein geschnitten. Jetzt kommt alles zusammen in eine große Schüssel und wird mit (gewaschenen!) Händen gut durchgeknetet, bis eine homogene Masse entsteht. Wer mag, sollte mit Pfeffer und Salz noch etwas nachwürzen. Aus der Masse formen wir dann ca. handtellergroße Fleischpflanzerl und legen sie auf ein Backblech, das wir vorher mit Backpapier ausgelegt haben.
Im Ofen, den wir auf 200 Grad vorheizen, lassen wir sie ca. 30 Minuten backen, bis sie schön goldbraun sind. Fertig.
Die Fleischpflanzerl schmecken übrigens auch kalt hervorragend!

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier:
pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

pcgames.de im Mai



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

pcgames.de Relaunch

Alles neu ab Mai: Jetzt ausprobieren!



Seit mehr als einem Jahr laufen die intensiven Vorbereitungen für den umfangreichen Relaunch von pcgames.de, einer der größten deutschen Spiele-Websites. Hinter den Kulissen haben unsere Kollegen fleißig konzipiert und programmiert; etliche Ideen wurden ent- und zum Teil verworfen. Besondere Herausforderung: Auch wenn tagtäglich Dutzende von Artikeln und Videos veröffentlicht werden, muss die Seite stets übersichtlich, schnell und einfach bedienbar bleiben. Wer Infos zu einem bestimmten Spiel sucht, soll möglichst schnell fündig werden. Doch bevor unsere neue Heimat im Netz scharfgeschaltet wird, unterziehen wir das System einem intensiven Check. Und hier kommt ihr ins Spiel: Wenn ihr pcgames.de ansteuert, findet ihr dort voraussichtlich ab Anfang Mai einen Link zur neuen Website; es ist keine gesonderte Anmeldung erforderlich. Klickt euch durch die frisch gestalteten Seiten, probiert die vielen neuen Features aus und teilt uns mit, was euch besonders gut oder weniger gut gefällt. Wenn die Testphase zur Zufriedenheit von Redaktion, Technik und Lesern abgeschlossen ist, erstrahlt die neue pcgames.de schon in wenigen Wochen in neuem Glanz.

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

Hearthstone: Gratis-Code im Heft

5 Karten gratis: Blizzard beschenkt PC-Games-Leser

Boosterpacks für Blizzards famoses Kartenspiel kosten normalerweise echtes Geld. Von uns bekommt ihr ein Paket mit wertvollen Karten geschenkt. So geht's:
1. www.pcgames.de/codes aufrufen.
2. Hearthstone-Heftaktion auswählen
3. Code von der Codekarte (S. 66) in das linke, E-Mail-Adresse ins rechte Feld eingeben. Der Original-Code wird dann an eure E-Mail-Adresse geschickt.
4. www.battle.net/code ansteuern, einloggen (oder Battle.net-Account erstellen) und den Original-Code eingeben.
5. Hearthstone kostenlos installieren (www.playhearthstone.com). Spiel starten und unten links die Option „Packungen öffnen" wählen. Kartenpackung in die Vertiefung in der Mitte ziehen, um die Karten aufzudecken – fertig! Blizzard und PC Games wünschen viel Spaß!

Deutscher Computerspielpreis

Festliche Verleihung am 15. Mai in München

Crysis 3, *The Inner World*, *Anno Online*, *Rise of Venice*, *The Night of the Rabbit* und *Das Schwarze Auge: Memoria* – das sind nur einige der Nominierten für den amtlichen deutschen Computerspielpreis. Die Trophäe wird am 15. Mai in München verliehen. Damit soll die Entwicklung anspruchsvoller Spiele made in Germany gefördert werden. PC Games ist nicht nur Teil der Jury, sondern natürlich auch live vor Ort und berichtet auf pcgames.de den ganzen Abend über. Bekannte Spieldesigner und viele prominente Gäste haben sich angekündigt. Vor einem Jahr hat übrigens Daedalic für *Chaos auf Deponia* den Preis für das beste deutsche Spiel abgeräumt.



Druckfrische Konsolen-Sonderhefte

Kaufberatung für Playstation-4- und Xbox-One-Besitzer



65 PS4- beziehungsweise 50 Xbox-One-Spiele stellen die Kollegen unserer Schwestermagazine *play³* und *XBG Games* in ihren neuen Sonderheften vor. Jedes Heft enthält 80 Seiten plus Wendeposter und kostet 5,99 Euro. Ab sofort beim Zeitschriftenhändler oder bestellen unter shop.computec.de!



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

1991 – MEINE ERSTE EIGENE RUBRIK

Ausgabe: Play Time 05/94 | Artikel: Rollenspiele



Die Multiplattform-Computerspiele-Zeitschrift *Play Time* (1991-1995) wagte auch den Blick über den Tellerrand: Enthalten war eine kleine Rubrik, die sich mit Brettspielen und Pen&Paper-Rollenspielen befasste und die ich nach eigenem Ermessen befüllte. Über fünf Jahre hinweg durfte ich neue Spiele aus diesem Segment in Augenschein nehmen, Regelwerke begutachten und mit verschiedenen Freundesgruppen einem Realitätscheck unterziehen – eine nette Abwechslung zu den Videospielen, die damals noch mehrheitlich auf einen Mehrspielermodus verzichteten oder diesen zumindest arg stiefmütterlich behandelten. Was kaum jemand weiß: Zu fast jedem Thema gibt es Pen&Paper-Rollenspiele, die in Kleinstauflagen produziert wurden und nur in homöopathischen Mengen über die Theken von muffigen Spezialgeschäften wanderten. Da stellte *Play Time* 05/1994 mit Berichten über die größeren Rollenspiele *Star Wars* und *RuneQuest* schon eine Ausnahme dar.

ALEXANDER GELTENPOTH



Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Alexander Geltenpoth ist seit 1991 für Computec tätig. Damals betreute er als freier Redakteur die Brett- und Rollenspielecke in *Play Time*. Nach zweijähriger Ausbildung im Verlag gehörte er 1996 zu den Gründungsmitgliedern von *PC Action*. Ende 2003 wechselte er zum Entwicklungsteam und später zur Redaktion von *SFT*. 2009 folgte die Beförderung zum Redaktionsleiter des *buffed*-Magazins, das er seitdem führt.

1996 – REDAKTEUR BEI PC ACTION

Ausgabe: PC Action 04/1998 | Artikel: Starcraft

Parallel zu *PC Games* brachte Computec mit *PC Action* eine zweite PC-Spielezeitschrift mit anderem Schwerpunkt heraus: Neben den üblichen Previews und Tests diente die Rubrik „Tipps & Tricks“ als Alleinstellungsmerkmal und nahm über ein Drittel des Magazins in Anspruch. Als Gründungsmitglied der Redaktion habe ich dieses Konzept mitgetragen – und es ging auf! Die Guides von *PC Action* waren so gefragt, dass die Zeitschrift schon kurz nach Markteinführung sechsstellige Verkaufszahlen erreichte.

Das Jahr 1998 gehörte noch zur goldenen Zeit von *PC Action* und Ausgabe 04/1998 war mit dem Titelthema und Test zu Blizzards *Starcraft* einer der Höhepunkte. Noch gut erinnere ich mich daran, wie der damalige Pressesprecher Leo Jackstädt bei uns mit den Testversionen auftauchte, die er in den folgenden Tagen nie aus den Augen ließ, während wir die drei Kampagnen im Schnelldurchlauf bewältigten. Den Aufwand hätte er sich sparen können, *Starcraft* wurde bekanntlich ohne Kopierschutz veröffentlicht, der ganz große kommerzielle Erfolg blieb aus. Sogar von der Erweiterung *Brood War* konnte Blizzard – dank Kopierschutz – höhere Stückzahlen absetzen, obwohl man für das Add-on das Hauptspiel zwingend benötigte. Dieser Vorfall dürfte im Bereich der Videospielgeschichte einzigartig bleiben.



2004 – REDAKTEUR BEI SFT

Ausgabe: SFT 09/2007 | Artikel: Toys for Boys

Als *SFT*-Gründungsmitglied war ich an der Konzeption des Hefts beteiligt, das nach dem Motto „Alles, was Strom verbraucht und Spaß macht“ über Videospiele, Filme und Unterhaltungselektronik berichtet. Neben der kleinen Spielerubrik konnte ich mich mit Specials aller Art austoben. Besonders unterhaltsam waren die Recherchen und Tests zu „Toys for Boys“, so der Titel zu einem Special über ferngesteuerte Modelle. Autos, Flugzeuge und Helikopter jagte ich über den großen Verlagsparkplatz. Erinnerungswürdig bleibt, wie Kollege Christian Träger mit den Worten „Lass mich auch mal“ die Fernsteuerung eines Rennboots übernahm, das ich im nahe gelegenen Fluss ausprobierte. Er beschleunigte das Gerät auf gut 30 km/h und schlug dann das Ruder voll ein. Eine Fontäne spritzte auf, dann kippte das Boot zur Seite und soff ab. Erst 200 Meter flussabwärts konnten wir es aus den Fluten fischen.

Im nächsten Heft

❑ Test

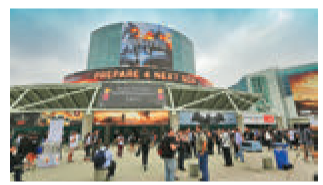
Watch Dogs



Pünktlich zum Release am 27. Mai klärt der PC-Games-Test alle offenen Fragen rund um Ubisofts Action-Spiel: Langzeitmotivation, Grafik, Steuerung, Multiplayer – alles kommt auf den Prüfstand!

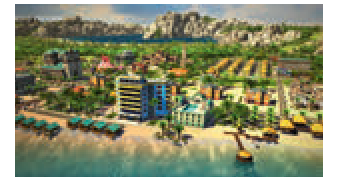
❑ Vorschau

Hits der E3 | Wir stellen euch die wichtigsten Titel der Mega-Spielemesse in Los Angeles vor.



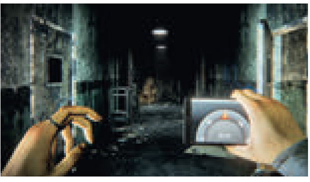
❑ Test

Tropico 5 | Kalypsos neue Alleinherrscher-Sim verspricht noch mehr Langzeitmotivation.



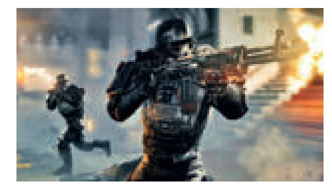
❑ Test

Daylight | Nervenaufreibendes Action-Abenteuer mit grandioser Grafik dank Unreal Engine 4.



❑ Test

Wolfenstein: The New Order | Der Shooter mit der besten Solokampagne des Jahres?



PC Games 06/14 erscheint am 28. Mai!

Vorab-Infos ab 24. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN



Top-Vollversion: Bewährtes *Siedler 2*-Gameplay in zeitgemäßer Grafik mit gewohnt hohem Wuselfaktor!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Torsten Lukassen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Sebastian Weber
Trainees Tim-Philipp Hödl, Marvin Fuhrmann, Sonja Saup
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Daniel Walker, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED

05 / 14

INHALT

TIPPS

DIABLO 3: REAPER OF SOULS



In *Reaper of Souls* könnt ihr beim Schmied 42 legendäre Gegenstände in Auftrag geben. Vorausgesetzt ihr findet die benötigten Materialien. Wir verraten sie euch.

SPECIAL

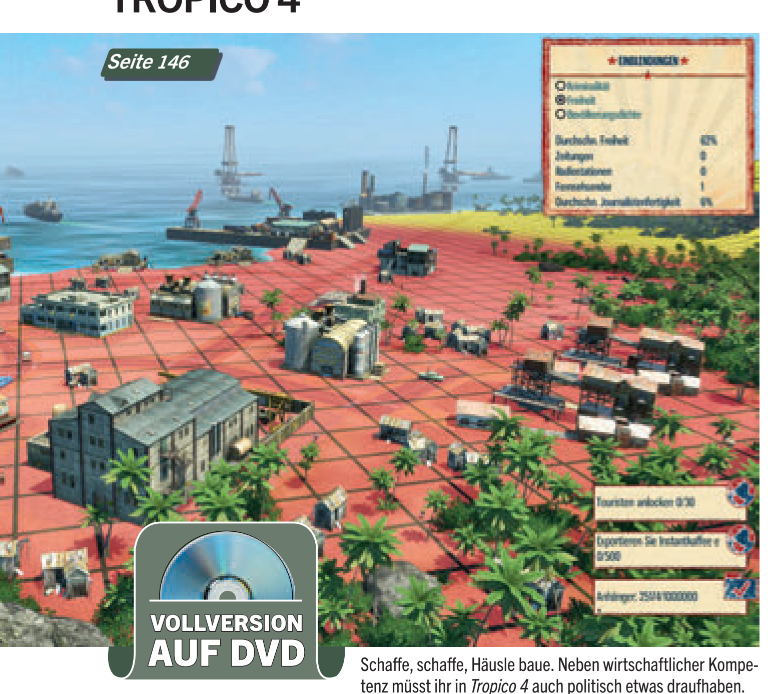
VIRTUAL REALITY



Kürzlich kaufte Social-Media-Platzhirsch Facebook das boomende Kickstarter-Unternehmen Oculus Rift. Fast zeitgleich stellte Sony mit Project Morpheus seine eigene Datenbrille vor und auch Microsoft streckt seine Fühler aus. Virtual Reality gibt es schon seit den 1960er-Jahren, aber ein richtiger Durchbruch blieb ihr bislang verwehrt. Was bringt die Zukunft?

GRUNDLAGENTIPPS

TROPICO 4



Schaffe, schaffe, Häusle baue. Neben wirtschaftlicher Kompetenz müsst ihr in *Tropico 4* auch politisch etwas draufhaben.

Tipps zum Crafting legendärer Gegenstände



Die *Diablo 3*-Erweiterung *Reaper of Souls* enthält 42 legendäre Items, die ihr euch vom Schmied herstellen lassen könnt, vorausgesetzt ihr findet die entsprechenden Materialien und einen außerdem benötigten legendären Gegenstand. Wir verraten euch auf den folgenden Seiten, welche besonderen Items ihr herstellen könnt und was ihr dafür jeweils benötigt. ❑



BARBAR



KRIEG DER TOTEN

Legendäre mächtige Zweihandwaffe

2362,8–2714,8

Schaden pro Sekunde

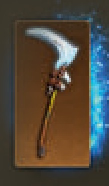
(1992–2254)–(2304–2682) Schaden
1,10 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(1177–1439)–(1410–1788) Schaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Augen der Toten

Fundstelle:
Akt 1: Leorics Durchgang, Kopfspalter (Skelett/Quest)
Akt 1: Kathedrale (Ebene 2), Merrium Schädeldorn (Skelett)



NACHTERNTE

Legendäre mächtige Waffe

1862,9–2209,4

Schaden pro Sekunde

(1230–1448)–(1636–1951) Schaden
1,30 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(981–1199)–(1175–1490) Kälteschaden
+14–18% Leben

+4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Gefangener Alptraum

Fundstelle:
Akt 4: Silberner Turm (Ebene 1 + 2),
Terrordämonen und Versklavte Alpträume (Dämon)
Akt 4: Silberner Turm (Ebene 2), Grimmnacht der Seelenlose
(Versklavter Alptraum, Dämon)



KREUZRITTER



PIRO MARELLA

Legendärer Kreuzritter(d)schild

1980–2277

Rüstung

+10,0–20,0% Blockchance
(12696–15870)–(15235–22218) Blockwert

Sekundär
Reduziert die Zornkosten von 'Schildstoß' um 40–50%

+8 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Verbundene Plattenstücke

Fundstelle:
Akt 1: Schwärende Wälder, Enmerkar (Skelett/Ereignis)



GOLDGEISSEL

Legendärer Flegel

1892,1–2265,2

Schaden pro Sekunde

(1173–1391)–(1530–1845) Schaden
1,40 Angriffe pro Sekunde

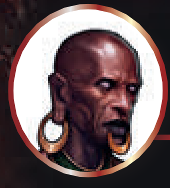
Primär
+(981–1199)–(1175–1490) Heiligschaden
Heilige Fertigkeiten verursachen 15–20% mehr Schaden

Sekundär
'Niederstrecken' springt jetzt auf 3 weitere Gegner über

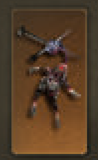
+6 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Waffengriff des Silbernen Wolfes

Fundstelle:
Akt 3: Arreatkrater (Ebene 1), Knurrzahn (Bestie, Tier)



HEXENDOKTOR



BOSHAFTIGKEIT

Legendäres Mojo

Primär
- +(262–328)–(263–394) Schaden
- Kritische Trefferchance um 8,0–10,0% erhöht

Sekundär
- +120–150 maximales Mana (Nur Hexendoktor)

- +4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Besudelte Puppe

Fundstelle:
Akt 4: Silberner Turm (Ebene 1), Kysindra die Elende (Dämon)



LEBENDER SCHATTENSCHWUR

Legendäres Zeremonienmesser

1919,4–2292,5
Schaden pro Sekunde

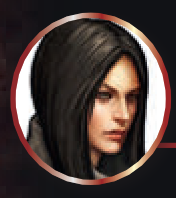
(1098–1316)–(1644–1959) Schaden
1,40 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Schaden

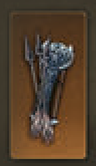
- +5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Entzweigerissene Seele

Fundstelle:
Akt 1: Südliches Hochland, Lorzak der Mächtige (Bestie, Mensch)
Akt 1: Südliches Hochland, Skehlinrath (Bestie, Mensch)



DÄMONENJÄGER



ERZFEINDPFEILE

Legendärer Köcher

Primär
- Angriffsgeschwindigkeit um 15,0–20,0% erhöht
- Kritische Trefferchance um 8,0–10,0% erhöht
- Erhöht den Schaden gegen Elitegegner um 5–8%

- +4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Zitternder Dämonenknochen

Fundstelle:
Akt 4: Gärten der Hoffnung (Ebene 2), Kao' Ahn (Dämon)
Akt 4: Gärten der Hoffnung (Ebene 2), Oah' Tash (Dämon)



BLITZBOLZER

Legendäre Handarmbrust

2180,8–2554,4
Schaden pro Sekunde

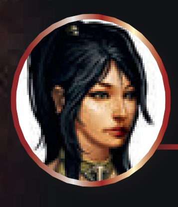
(984–1175)–(1742–2018) Schaden
1,60 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(858–1049)–(1028–1304) Heiligschaden

- +5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Hölzerner Pflock

Fundstelle:
Akte 4: Kathedrale, Killian Damort (Skelettbogenschütze)



ZAUBERER



KOSMISCHER STRANG

Legendäre Quelle

Primär
- +(262–328)–(263–394) Schaden

Sekundär
- 'Teleportation' erhält den Effekt der Rune 'Wurmloch'

- +5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Leuchtendes Erz

Fundstelle:
Akt 5: Festung des Wahnsinns, Unbekannter Aasfresser



SCHWUND

Legendärer Zauberstab

1624,7–1997,8
Schaden pro Sekunde

(1039–1257)–(1282–1597) Schaden
1,40 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Feuerschaden

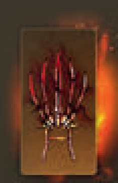
- +5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Phiole der Schwäche

Fundstelle:
Akt 3: Schlachtfelder, Angstgriff (Dämon)
Akt 3: Schlachtfelder, Handibel (Dämon)



MÖNCH



DÄMONENKRALLE
Legendäre Faustwaffe

1901,2–2274,3
Schaden pro Sekunde

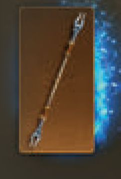
(1149–1367)–(1567–1882) Schaden
1,40 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(981–1199)–(1175–1490) Feuerschaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Blutige Zange

Fundstelle:
Akt 5: Ruinen von Corvus, Balata (Skarabäus)



LAI YUIS ÜBERZEUGER
Legendärer Daibo

2413,3–2781,3
Schaden pro Sekunde

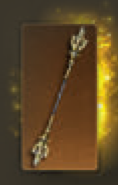
(1741–2003)–(2456–2834) Schaden
1,15 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(1177–1439)–(1410–1788) Kälteschaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Gefangene Seele

Fundstelle:
Akt3: Bastionstiefen (Ebene 2), Aloysius der Geisterhafte (Dämon)



ROZPEDINS MACHT
Legendärer Daibo

2413,3–2781,3
Schaden pro Sekunde

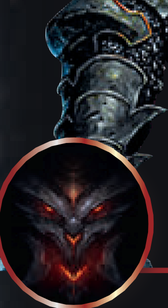
(1741–2003)–(2456–2834) Schaden
1,15 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(1177–1439)–(1410–1788) Heiligschaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Weißeichensplitter

Fundstelle:
Akt 1: Felder des Elends, Der alte Mann (Bestie, Waldgeist)



LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE OHNE KLASSENBESCHRÄNKUNG



SKELONS TÄUSCHUNG
Legendärer Beinschutz

660–759
Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Skelons Würfel

Fundstelle:
Akt 4: Gärten der Hoffnung (Ebene 1), Fackellicht (Dämon)
Akt 5: Schlachtfelder der Ewigkeit, Emikdeva (Dämon)
Akt 5: Schlachtfelder der Ewigkeit, Korchoroth (Dämon)



WICKELTUCH DES SEELENERNTERS
Legendäre Armschienen

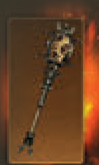
366–421
Rüstung

Sekundär
Heilkugeln stellen 25–30% Eurer Primärressource wieder her

+8 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Bangnis des Todes

Fundstelle:
Akt 5: Malthael (Engel)



ZERFETZER

Legendärer Zweihandstreitkolben

2352,0–2672,0

Schaden pro Sekunde

(2186–2448)–(2518–2896) Schaden
1,00 Angriffe pro Sekunde

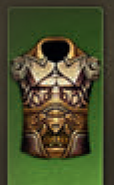
Primär
+(1177–1439)–(1410–1788) Feuerschaden

Sekundär
Chance von 25–50%, den Boden unter den Füßen Eurer Gegner aufbrechen zu lassen, wenn Ihr angreift

+4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Bebende Phiole

Fundstelle:
Akt 4: Tor zur Hölle, Hammer (Dämon/Quest)
Akt 4: Tor zur Hölle, Hammerschlag (Dämon/Quest)



BORNS GEFRORENE SEELE

Set: Brustschutz

660–759

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Borns Befehl
Borns gefrorene Seele
Borns Privileg
Borns wilder Zorn
Set (2):
+15% Leben
Set (3):
Reduziert die Abklingzeiten aller Fertigkeiten um 10,0%
Erhöht den Erfahrungsbonus um 20%

Benötigter Gegenstand: Borns Schlüssel

Fundstelle:
Akt 1: Friedhof der Vergessenen, Lucius der Lasterhafte (Zombie)



ASHARAS HÜTER

Set: Schulterschutz

586–674

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Asharas Gewand
Asharas Hüter
Asharas Schreiter
Asharas Sucher
Asharas Wehr
Set (2):
+100 Widerstand gegen alle Schadensarten
Set (3):
+20% Leben
Set (4):
Wenn Ihr angegriffen werdet, eilen Euch Eure Begleiter gelegentlich zu Hilfe

Benötigter Gegenstand: Doktrin der Eisenwölfe

Fundstelle:
Akt 2: Oase von Dhalgur, Ssthrass (Dämon, Skelett)



DÄMONENANIMUS

Set: Armschienen

366–421

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Dämonenleder
Dämonenanimus
Dämonenfessel
Dämonenflügel
Dämonenmark
Dämonenplatte
Set (2):
Distanz- und Nahkampfangreifer erleiden 6000 Feuerschaden pro Treffer
Set (3):
Chance, bei Treffern 25% Flächenschaden zu verursachen
Set (4):
+15% Schaden gegen Dämonen
Ihr reflektiert manchmal Geschosse, wenn Ihr getroffen werdet

Benötigter Gegenstand: Dämonenhaut

Fundstelle:
Akt 3: Kern des Arreat, Axgore der Spalter (Dämon)
Akt 3: Turm der Verdammten (Ebene 1), Haxxor (Dämon)
Akt 4: Gärten der Hoffnung (Ebene 1), Khatun (Dämon)
Akt 4: Gärten der Hoffnung (Ebene 2), Klingenklaue (Dämon/Quest)



FLÜCHTIGER RIEMEN

Legendärer Gürtel

440–506

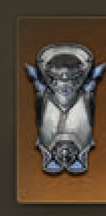
Rüstung

Primär
Angriffsgeschwindigkeit um 5,0–7,0% erhöht

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Element der Schnelligkeit

Fundstelle:
Akt 1: Hain des Wehklagens, Räude (Bestie, Tier)
Akt 1: Felder des Elends, Höhlengalle (Bestie, Tier)
Akt 1: Felder des Elends, Schreckensklaue der Springer (Bestie, Tier)
Akt 1: Wachturm (Ebene 2), Fluch des Rüstungsschmieds (Bestie, Tier)



MANTELUNG DER RYDRAELM

Legendärer Brustschutz

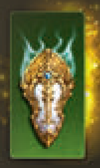
660–759

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Foliant der Rydraelm

Fundstelle:
Akt 2: Oase von Dhalgur, Ashangu (Dämon)
Akt 2: Oase von Dhalgur, Bashiok (Dämon)



GEHEILIGTE BARRIKADE

Set: Schild

1760–2024

Rüstung

+10,0–20,0% Blockchance
(12696–15870)–(15235–22218) Blockwert

Primär
- Heilige Fertigkeiten verursachen 15–20% mehr Schaden

- +5 zufällige magische Eigenschaften

Geheiligte Wehr
Geheiligte Barrikade
Geheiligte Duldung
Geheiligte Nemesis
Geheiligte Verdammung
Geheiligter Griff
Geheiligter Keil
Geheiligtes Szepter
Set (2):
+100 Widerstand gegen alle Schadensarten
Angriffsgeschwindigkeit um 10,0% erhöht

Benötigter Gegenstand: Engelssplitter

Fundstelle:
Akt 4: Große Spanne, Izual (Dämon/Quest „Korrumpierter Engel")
Akt 4: Häufig, korrumpierte Engel



UTARS GEBRÜLL

Legendäre Axt

1862,9–2209,4

Schaden pro Sekunde

(1230–1448)–(1636–1951) Schaden
1,30 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Kälteschaden
- Kältefertigkeiten verursachen 15–20% mehr Schaden

- +4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Gefrorenes Blut

Fundstelle:
Akt 3: Höhlen des Frosts, Chiltara (Bestie, Tier)



VERDERBNIS

Legendärer Schulterschutz

586–674

Rüstung

- +6 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Lyekurns Tagebuch

Fundstelle:
Akt 3: Herz der Sünde, Azmodan (Dämon)



KAPITÄN KARMESINS BUGSPRIET

Set: Beinschutz

660–759

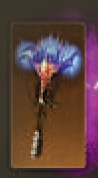
Rüstung

- +6 zufällige magische Eigenschaften

Kapitän Karmesins Garderobe
Kapitän Karmesins Bugspriet
Kapitän Karmesins Seidenschärpe
Kapitän Karmesins Watstiefel
Set (2):
Regeneriert 2000 Leben pro Sekunde
Reduziert die Abklingzeiten aller Fertigkeiten um 10,0%
Set (3):
+50 Widerstand gegen alle Schadensarten
Reduziert alle Ressourcenkosten um 10%

Benötigter Gegenstand: Essenz des Zwillingsmeers

Fundstelle:
Akt 2: Schwarzsteinbruch, Scharfmaul (Bestie, Tier)
Akt 2: Kanalisation von Caldeum, Mondzahnschreckensfinne (Bestie, Tier)



ARKANSTACHEL

Legendäre Armbrust

2134,0–2427,2

Schaden pro Sekunde

(1760–1978)–(2120–2435) Schaden
1,10 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Arkanschaden

- +5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Ewige Kraftquelle

Fundstelle:
Akt 1: Grafschaft Launebach, Böser Oliver (Zombie)



BLUTMAGIE-SCHNEIDE

Legendärer Dolch

1822,3–2231,8

Schaden pro Sekunde

(965–1156)–(1349–1625) Schaden
1,58–1,61 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(858–1049)–(1028–1304) Schaden
- Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit um 5–7%

Sekundär
- Blut trieft an Euch herunter

- +3 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Kultistenblut

Fundstelle:
Akt 1: Hallen der Agonie (Ebene 1), Kultistengroßinquisitor (Mensch)
Akt 2: Alcarnus, Hochkultist Murdos (Mensch)
Akt 2: Alcarnus, Jhorum der Kleriker (Mensch)



GRISWOLDS PERFEKTION

Legendäres Schwert

1901,2–2274,3

Schaden pro Sekunde

(1149–1367)–(1567–1882) Schaden
1,40 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(981–1199)–(1175–1490) Feuerschaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Griswolds Kritzeleien

Fundstelle:
Akt 1: Friedhof der Verlassenen, Totengräberleiche (Zombie)
Akt 1: Schwärende Wälder, Enmerkar (Skelett/Ereignis)
Akt 1: Kapelle von Wortham, Bücherregale
Akt 2: Außenposten von Khasim, Cains verlorene Tasche
Akt 2: Außenposten von Khasim, Lieferungen für kaiserliche Wachen
Akt 2: Zoltun Kull Archive, Bücherregale
Akt 3: Wehrwälle der Himmelskrone, Morgans Tasche
Akt 3: Bastionstiefen, Geschichtsobjekte
Akt 4: Mehrere Fundstellen, Angiris-Archive



ASCHEBEIL

Legendäre Zweihandaxt

2371,1–2723,1

Schaden pro Sekunde

(1956–2218)–(2355–2733) Schaden
1,10 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(1177–1439)–(1410–1788) Feuerschaden

Sekundär
Chance von 25–50%, einen Feuerball zu wirken, wenn Ihr angreift

+4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Lebendige Flamme

Fundstelle:
Akt 4: Silberner Turm (Ebene 2), Sao'Thall (Dämon)
Akt 4: Silberner Turm (Ebene 2), Rhau'Kye (Dämon)
Akt 4: Leuchtende Kapelle, Malfeas der Abscheuliche (Dämon)



KETHRYES ARMSCHIENEN

Legendäre Armschienen

366–421

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

+6 zufällie

Benötigter Gegenstand: Urne der Beschleunigung

Fundstelle:
Akt 3: Höhlen des Frosts (Ebene 2), Chiltara (Bestie, Tier)
Akt 3: Höhlen des Frosts (Ebene 2), Scathach der Zerstörer (Bestie, Tier)



BLICK DES WÄCHTERS

Set: Kopfschutz

660–759

Rüstung

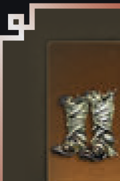
Primär
+10–12% Bewegungsgeschwindigkeit

+5 zufällige magische Eigenschaften

Wagnis des Wächters
Blick des Wächters
Waffengürtel des Wächters
Widerstand des Wächters
Set (2):
+250 Vitalität
Regeneriert 2000 Leben pro Sekunde
Set (3):
+15% Bewegungsgeschwindigkeit

Benötigter Gegenstand: Symbol der Wächterbruderschaft

Fundstelle:
Akt 3: Bastionstiefen (Ebene 2), Der Brecher (Dämon)
Akt 3: Rakkisübergang, Busaw (Dämon)
Akt 3: Steinfort, Dragus (Dämon/Event)
Akt 3: Steinfort, Gesichtsschläger der Knüppel (Dämon)



PLANKENTRETER

Legendäre Stiefel

513–590

Rüstung

Primär
+10–12% Bewegungsgeschwindigkeit

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Werkzeug des Kartografen

Fundstelle:
Akt 1: Schwärenden Wälder, Enkidu (Zombie)
Akt 3: Rakkisübergang, Lavarinth (Zombie)
Akt 3: Turm der Verdammten (Ebene 1), Gholasch (Zombie)



VERHEERER

Legendärer Streitkolben

1834,2–2154,0

Schaden pro Sekunde

(1297–1515)–(1760–2075) Schaden
1,20 Angriffe pro Sekunde

Primär
+(981–1199)–(1175–1490) Feuerschaden
Feuerfertigkeiten verursachen 15–20% mehr Schaden

+4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Zersplitterter Kern

Fundstelle:
Akt 2: Vergessene Ruinen, Uralter Wächter (Bestie, Tier)
Akt 2: Unbekannte Tiefen, Felsdarm (Bestie, Tier)



CAINS ERKENNTNIS

Set: Kopfschutz

660–759

Rüstung

Sekundär

Getötete Gegner gewähren +140–200 Erfahrung

+5 zufällige magische Eigenschaften

Cains Bestimmung

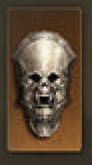
Cains Erkenntnis
Cains Fingerlinge
Cains Gewand
Cains Reiseschuhe

Set (2):
Angriffsgeschwindigkeit um 8,0% erhöht

Set (3):
+50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Erhöht den Erfahrungsbonus um 50%

Benötigter Gegenstand: Maghdas gequälte Seele

Fundstelle:
Akt 2: Versteck der Hexe, Maghda (Mensch)



MAUER DER MENSCHHEIT

Legendärer Schild

1760–2024

Rüstung

+10,0–20,0% Blockchance
(12696–15870)–(15235–22218) Blockwert

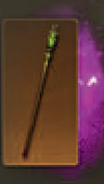
Sekundär

Chance von 20–30%, Euch mit einem Knochenschild zu umgeben, wenn Ihr getroffen werdet

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Menschlicher Knorpel

Fundstelle:
Akt 1: Entweihte Krypta (Ebene 2), Groteske (Untote/Quest)
Akt 1: Hallen der Agonie (Ebene 2),
Gequälter Behemoth (Untot, Skelett/Ereignis)



MAL DER ZAUBERKUNDIGEN

Legendärer Stab

2390,9–2742,9

Schaden pro Sekunde

(1883–2145)–(2464–2842) Schaden
1,10 Angriffe pro Sekunde

Primär

+(1177–1439)–(1410–1788) Arkanschaden

+5 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Rune der Behistun

Fundstelle:
Akt 1: Leorics Anwesen, Krailen der Boshafte (Mensch)
Akt 2: Straße nach Alcarnus, Yeth (Dämon)



AUGHILDS HERRSCHAFT

Set: Brustschutz

660–759

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Aughilds Macht

Aughilds Herrschaft
Aughilds Kraft
Aughilds Spitze
Aughilds Suche

Set (2):
Reduziert den durch Distanzangriffe erlittenen Schaden um 7,0%
Reduziert den durch Nahkampfangriffe erlittenen Schaden um 7,0%

Set (3):
Reduziert den durch Elitegegner erlittenen Schaden um 15,0%
Erhöht den Schaden gegen Elitegegner um 15%

Benötigter Gegenstand: Splitter einer Entsteigrüstung

Fundstelle:
Akt 1: Entweihte Krypta, Lord Dunhyld (Untot)
Akt 1: Schwärende Wälder, Fecklars Geist (Untot)
Akt 2: Kanalisation von Caldeum, Schatten von Nar Gulle (Untot)
Akt 2: Unbekannte Tiefen, Der Archivar (Untot)



APOGÄUM DES WEISEN

Set: Kopfschutz

660–759

Rüstung

+5 zufällige magische Eigenschaften
Leerer Sockel

Reise des Weisen

Apogäum des Weisen
Einfluss des Weisen
Gang des Weisen

Set (2):
+250 Stärke
+250 Geschicklichkeit
+250 Intelligenz
+250 Vitalität

Set (3):
Jedes Mal, wenn ein "Atem des Todes" als Beute fallen gelassen wird, fällt noch ein weiterer

Benötigter Gegenstand: Mystische Quelle

Fundstelle:
Akt 1: Grafschaft Launebach, Mitternachtsfunkeln (Bestie, Tier)



PENDERS EINFLUSS

Legendäre Handschuhe

513–590

Rüstung

+6 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Tagebuch des Abenteurers

Fundstelle:
Akt 1–4: Häufig, meist in Umgebungsobjekten wie Leichen

SYDYRU-RINDE

Legendärer Bogen

2288,8–2731,6

Schaden pro Sekunde

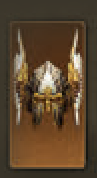
(1124–1342)–(1990–2305) Schaden
1,47–1,50 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Giftschaden
- Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit um 5–7%
- Erhöht den Schaden gegen Elitegegner um 9–10%

- +3 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Sydyru-Knochen

Fundstelle:
Akt 1: Kathedrale (Ebene 1), Gleitschwinger (Bestie)
Akt 1: Kathedrale (Ebene 2), Feuerteufel (Bestie)
Akt 1: Felder des Elends, Sichelzahn (Bestie)
Akt 3: Unbekannte Tiefen, Höllschrei (Bestie)



DER HELM DER HERRSCHAFT

Legendärer Kopfschutz

660–759

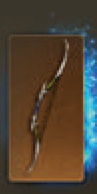
Rüstung

Primär
- +626–750 Vitalität
- +11% Blockchance

- +4 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Schädel von Raylend

Fundstelle:
Akt 3: Bastionstiefen (Ebene 2), Bholen (Golgor)



UNGEBUNDENER BLITZ

Legendärer Bogen

2288,8–2731,6

Schaden pro Sekunde

(1124–1342)–(1990–2305) Schaden
1,47–1,50 Angriffe pro Sekunde

Primär
- +(981–1199)–(1175–1490) Kälteschaden
- Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit um 5–7%
- Kritischer Trefferschaden um 31,0–35,0% erhöht

- +3 zufällige magische Eigenschaften

Benötigter Gegenstand: Schimmernder Stachel

Fundstelle:
Akt 1: Friedhof der Verlassenen, Sarkoth (Dämon)

WICHTIGE CRAFTING-ITEMS VON A BIS Z

CRAFTING-ITEM	LEGENDÄRER GEGENSTAND
Augen der Toten	Krieg der Toten (Legendäre mächtige Waffe/Zweihand)
Bangnis des Todes	Wickeltuch des Seelenernters (Legendäre Armschienen/Handgelenke)
Bebende Phiole	Zerfetzer (Legendärer Streitkolben/Zweihand)
Besudelte Puppe	Boshaftigkeit (Mojo/Nebenhand)
Blutige Zange	Dämonenkralle (Legendäre Faustwaffe/Einhand)
Borns Schlüssel	Borns Befehl (Set)
Dämonenhaut	Dämonenleder (Set)
Doktrin der Eisenwölfe	Asharas Gewand (Set)
Element der Schnelligkeit	Flüchtiger Riemen (Legendärer Gürtel/Hüfte)
Engelssplitter	Geheiligte Wehr (Set)
Entzweigerissene Seele	Lebender Schattenschwur (Legendäres Zeremonienmesser/Einhand)
Essenz des Zwillingsmeers	Kapitän Karmesins Garderobe (Set)
Ewige Kraftquelle	Arkanstachel (Legendäre Armbrust/Einhand)
Foliant der Rydraelm	Mantelung der Rydraelm (Legendärer Brustschutz/Körper)
Gefangene Seele	Lai Yuis Überzeuger (Legendärer Daibo/Einhand)
Gefangener Alptraum	Nachternte (Legendäre mächtige Waffe/Einhand)
Gefrorenes Blut	Utars Gebrüll (Legendäre Axt/Einhand)
Griswolds Kritzeleien	Griswolds Perfektion (Legendäres Schwert/Einhand)
Hölzerner Pflock	Blitzbolzer (Handarmbrust/Einhand)
Kultistenblut	Blutmagie-Schneide (Legendärer Dolch/Einhand)
Lebendige Flamme	Aschebeil (Legendäre Axt/Zweihand)
Leuchtendes Erz	Kosmischer Strang (Legendäre Quelle/Nebenhand)
Lyekurns Tagebuch	Verderbnis (Legendärer Schulterschutz/Schultern)
Maghdas gequälte Seele	Cains Schicksal (Set)
Menschlicher Knorpel	Mauer der Menschheit (Legendärer Schild/Nebenhand)
Mystische Quelle	Reise des Weisen (Set)
Phiole der Schwäche	Schwund (Legendärer Zauberstab/Einhand)
Rune der Behistun	Mal der Zauberkundigen (Legendärer Stab/Einhand)
Schädel von Raylend	Helm der Herrschaft (Legendärer Kopfschutz/Kopf)
Schimmernder Stachel	Ungebundener Blitz (Legendärer Bogen/Einhand)
Skelons Würfel	Skelons Täuschung (Legendärer Beinschutz/Beine)
Splitter einer Entsteigrüstung	Aughilds Macht (Set)
Sydyru-Knochen	Sydyru-Rinde (Legendärer Bogen/Einhand)
Symbol der Wächterbruderschaft	Wagnis des Wächters (Set)
Tagebuch des Abenteurers	Penders Einfluss (Legendäre Handschuhe/Hände)
Urne der Beschleunigung	Kethryes Armschienen (Legendäre Armschienen/Handgelenke)
Verbundene Plattenstücke	Piro Marella (Legendärer Kreuzritter-schild/Nebenhand)
Waffengriff des Silbernen Wolfes	Goldgeißel (Legendärer Flegel/Einhand)
Weißeichensplitter	Rozpedins Macht (Legendärer Daibo/Einhand)
Werkzeug des Kartografen	Plankentreter (Legendäre Stiefel/Füße)
Zersplitterter Kern	Verheerer (Legend. Streitkolben/Einhand)
Zitternder Dämonenknochen	Erzfeindpfeile (Legendärer Köcher)

OCULUS RIFT

Augen auf!

Mit der Übernahme von Oculus durch Facebook scheint das Thema Virtual Reality in buchstäblich greifbare Nähe gerückt zu sein.



Der neue Prototyp der Oculus Rift kostet „nur" noch 350 Dollar.

Bis vor Kurzem hatte es noch so gewirkt, als wäre die über Kickstarter finanzierte Virtual-Reality-Displaybrille Oculus Rift der letzte verzweifelte Versuch der PC-Illuminaten, wenigstens einen technischen Vorteil gegenüber den neuen Konsolen zu retten. Ego-Shooter, Online-Spiele und soziale Netzwerke setzten sich in den vergangenen Jahren auf Playstation und Xbox immer mehr durch (und wurden auch immer besser). Deshalb wirkte Oculus Rift wie ein Herantasten an die Grenzen des technisch Machbaren, um dem PC wieder ein Alleinstellungsmerkmal zu verschaffen. Gleichzeitig hätte das Vorhaben Oculus Rift aber genauso leicht in die Hose gehen können – ein Schicksal, das so viele gehypte Technologien zuvor bereits traf, wenn die Dinge am Ende doch nicht so liefen wie geplant.

In diesem Fall jedoch hat es Virtual Reality geschafft, sich innerhalb kürzester Zeit vom PC-Abenteuer zum nächsten großen Ding für alle Plattformen zu entwickeln. Anders als seine Konsolen-Rivalen ist Sony auf den langsam an Fahrt gewinnenden Virtual-Reality-Zug aufgesprungen und will dort kräftig mitmischen – nicht in fünf Jahren, wenn die PS4 schon wieder in Rente geht, sondern quasi ab sofort. Auf der Games Developers Conference in San Francisco enthüllte Sony seine neonfarben leuchtende Displaybrille Project Morpheus und zeigte, dass es sich um ein funktionierendes Stück Technik handelt – Technik, die mindestens genauso weit entwickelt ist wie die Oculus Rift, die seit 2012 in Arbeit ist und mit weit weniger Pomp vorgestellt wurde. Project Morpheus mitsamt Dev-Kits wurde bereits an einige Spieleentwickler ausgeliefert. Doch dann geschah etwas Überraschendes, was die zuvor über Crowdfunding finanzierten Oculus-Pioniere zu einem Teil einer beinahe allmächtigen Allianz machte: Facebook übernahm Oculus Rift.

Klar ist: Microsoft und andere große Hersteller strecken die Fühler aus, um sich ebenfalls ein Stück dieses Virtual-Reality-Utopias einzuverleiben, doch bei diesem Wettrüsten geht es um weit mehr geht als „nur" um Spiele.

Die „neue Welt des Spielens" gab es im Grunde schon immer, doch alle Versuche, Virtual Reality Wirklichkeit werden zu lassen, endeten immer im Desaster. Bereits in den 1960er-Jahren wurden Displaybrillen mit Tracking-Technologie in Laboren entwickelt, doch es sollte bis in die späten 1980er- und frühen 1990er-Jahre dauern, bis solche Geräte überhaupt für den normalen Verbraucher umsetzbar waren. Bis dahin war 3D – genauer: stereoskopische Darstellung – nur eine Spielerei der Kinos der 1950er-Jahre, die von der Firma Tomy im Jahr 1983 erfolgreich wiederbelebt und in tragbare LCDs verbaut wurde. Tatsächlich dauerte es aber bis 1992, bis der virtuelle Traum aus Cyberpunk-Filmen zum Teil Wirklichkeit wurde. Damals bauten einige Spielhallen die ersten sperrigen Virtual-Reality-Arcade-Maschinen auf. Andy Tudor, Kreativdirektor des Spieleentwicklers Slightly Mad Studios (seinerzeit noch ein mittelloser Student), war unter den Ersten, die sich im Trocadero in London in den Cyberspace wagten. „Ich erinnere mich, wie ich dort in einem schachbrettartigen Raum gelaufen bin und eine Tasse mit Untertasse trug. Aufregend, oder? Schon damals bot Virtual Reality die Möglichkeit, eine völlig fremde Welt zu betreten und von ihr komplett eingenommen zu werden."

Leider schafften es die simplen Polygon-Welten der frühen Virtual Reality nicht, sich so schnell weiterzuentwickeln, dass sie mit den Erwartungen hätten mithalten können, die durch Filme wie *Total Recall* oder *Der Rasenmähermann* geschürt wurden. 3D-Spiele waren auf dem Vormarsch – doch statt sich unbequeme Helme mit Displays aufzusetzen, blieben die Spieler lieber vor den Fernsehern oder dem PC-Bildschirm und widmeten sich den neuen Konsolen und PCs mit 3D-Grafikbeschleunigern, mit denen grafisch aufwendige Spiele wie *Doom* möglich wurden. Denn trotz des riesigen Budgets der Firma Nintendo, die damals auf dem Höhepunkt ihrer Marktmacht war, und den immensen Investitionen von Sega und Atari in eigene Virtual-Reality-Hardware landeten die meisten Headset-Neuheiten direkt auf dem Müll.

„Mitte der 1990er-Jahre bekamen wir bei Bullfrog unglaublich viele solcher Virtual-Reality-Brillen geschickt", erinnert sich Mike Diskett, der damals als leitender Programmierer an *Syndicate Wars* arbeitete. „Wir hatten einen eigenen Raum, wo wir die Dinger lagerten. Sie waren kaum auf den Markt, da floppten sie schon, da die Bildschirm-Technologie einfach grottenschlecht war. Meist waren es winzige Röhrenmonitore, die mit Spiegeln und Linsen verbaut wurden und nur eine Auflösung von 320×240 Pixeln pro Auge und einen Sichtradius von weniger als 90 Grad darstellen konnten. Auch die Verzögerung der Darstellung war grauenhaft. Die Dinger vermittelten zwar einen guten Eindruck davon, wie die Zukunft von Virtual Reality aussehen könnte, zeigten aber auch, dass es ein enorm langer Weg dorthin war." Bis ins

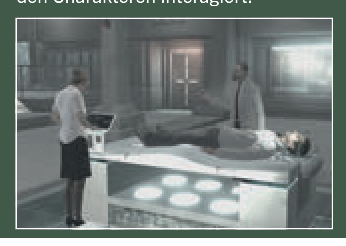


Slightly Mad Studios haben kürzlich eine spezielle Version der Rennsimulation *Project Cars* angekündigt, die Project Morpheus unterstützt.

PERFEKTE VIRTUAL-REALITY-SPIELE

Assassin's Creed

Die *Assassin's Creed*-Reihe ist dank der Darstellung der Geschichte in den Spielen geradezu optimal auf Virtual Reality zugeschnitten. Im Zentrum von allem steht der Animus, eine Art Virtual-Reality-Zeitmaschine, die es ermöglicht, Erinnerungen nachzuerleben. Damit wäre es für die Spieldesigner relativ einfach, die Parallele zu ziehen, wie man mit dem Spiel und den Charakteren interagiert.



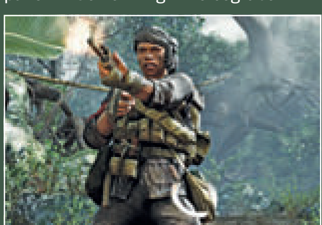
Dark Souls

Im Wii-Klassiker *Legend of Zelda: Twilight Princess* wirkte es noch wie eine Spielerei, bei Schwertkämpfen mit dem Controller herumzufuchteln. Trotzdem war dies ein erster Vorgeschmack darauf, wie sehr dies ein gewisses Mittendrin-Gefühl erzeugen kann. Und nun stellen wir uns vor, wie sehr ein *Dark Souls 2* den Spieler in seinen Bann ziehen könnte, wenn man es auf einem Head-Mounted-Display erlebt … Wahnsinn!



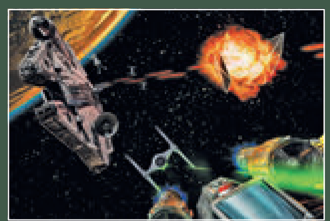
Call of Duty

Die *Call of Duty*-Reihe wirkt nicht so, als ob die Entwickler großartig an Innovationen interessiert wären. Doch wenn Activision tatsächlich darauf aus wäre, eine kleine Revolution anzustoßen, dann wären Virtual Reality und Bewegungssteuerung das perfekte Mittel dazu. Stellt euch nur mal vor, ihr könntet euren Mitstreitern im Einzelspieler-Part mit einem Handzeichen Befehle geben oder eure Multiplayer-Kumpanen mit einem High five begrüßen.



Star Wars: X-Wing

Da sowohl *Star Wars* als auch Weltraum-Simulationen in den kommenden 12 Monaten wieder für Aufsehen sorgen werden und beides wie der natürliche Lebensraum für Virtual Reality wirkt, wäre ein neues *X-Wing*-Spiel die logische Konsequenz. Ob das nun wahrscheinlich ist oder nicht, das steht auf einem anderen Papier, doch wie immer, wenn es um *X-Wing* geht, hoffen wir das Beste.



Jahr 1997 hatte sich der Begriff Virtual Reality deshalb unter den Spielern eher zu einem Running Gag entwickelt und so gab die Unterhaltungselektronik-Industrie diese Anstrengungen auf. Stattdessen widmeten sich Forschungseinrichtungen dem Thema – also diejenigen, die seinerzeit als Erste damit Aufmerksamkeit erregt hatten. Einige Hersteller produzierten weiterhin sogenannte Head-Mounted-Displays für den industriellen, militärischen oder medizinischen Einsatz – mal abgesehen von Sonys Display-Brille HMZ T1 aus dem Jahr 2011, die stark an *Daft Punk* erinnerte, also eine Art futuristisches 3D-Privatkino.

Erst im Jahr 2012 sollte das Thema Virtual Reality in der Spielebranche wieder neue Fahrt aufnehmen, als John Carmack – Programmierlegende und Mitgründer des *Doom*-Studios id Software – und Palmer Luckey, ein leidenschaftlicher Sammler alter Head-Mounted-Displays, sich online kennenlernten. Beide hatten getrennt voneinander an Virtual-Reality-Technologien gearbeitet, doch als Carmack den ersten Prototyp der Oculus Rift in den Händen hielt (von Luckey noch mit Klebeband zusammengeschustert), erkannte Carmack das Potenzial der Display-Brille. Kurz darauf zeigte er auf der E3 im Juni eine modifizierte Version von *Doom 3*, die den Prototyp unterstützte, und beeindruckte damit alle Anwesenden. Von der Resonanz auf die Oculus Rift überrascht, entschloss sich Luckey, eine Kickstarter-Kampagne ins Leben zu rufen. Carmack dagegen kehrte an seinen Schreibtisch bei id Software zurück und grübelte über seine Zukunft. Die Kickstarter-Kampagne von Oculus Rift schaffte es, innerhalb von 24 Stunden das Ziel von 250.000 Dollar zu erreichen. Am Ende waren es rund 2,5 Millionen Dollar. Bekannte Namen wie John Carmack, aber auch Cliff Bleszinski von Epic Software und Gabe Newell von Valve, die alle von der Display-Brille begeistert waren, förderten den Erfolg der Oculus Rift – genau wie die versprochenen Umsetzungen von Spielen wie *Doom 3*, *Hawken* und *Team Fortress 2*.



Valves Unterstützung für die Kollegen von Oculus geht so weit, dass Virtual-Reality-Experte Michael Abrash sogar den Arbeitgeber gewechselt hat.

Gleichzeitig gab es auch von Sony erste Hinweise darauf, dass sich der Konzern künftig verstärkt für Virtual Reality interessieren könnte: Auf der Tokyo Game Show wurde einige Tage später eine neue Version des Head-Mounted-Displays HMZ vorgestellt, das mit einer verbauten Tracking-Technologie einen iPod in ein Virtual-Reality-Spielzeug verwandelte. Zuvor hatte Sony im Mai – als sich das künftige Oculus-Team auf die E3 vorbereitete – den Move-Controller der Playstation 3 an seine HMZ-Brille angebracht, um eine Virtual-Reality-Version des Playstation-3-Spiels *Datura* vorzustellen. Sony-Präsident Shuhei Yoshida gestand später ein, dass die selbstgebastelte Version der HMZ-Brille mit dem eingeschränkten Blickwinkel „nicht ganz das war, was Sony wollte, doch es reichte aus, um das Potenzial von Virtual Reality auszuloten". Die Spiele-Journalisten jedoch nahmen nicht sonderlich viel Notiz davon, da die anstehende Enthüllung der Playstation 4 spannender erschien. Und auch Sony hielt sich seinerzeit bedeckt – wohl aus den gleichen Gründen.

Die ersten Bestellungen für die Dev-Kits der Oculus Rift konnten im September 2012 aufgegeben werden und erreichten eine Bestellmenge von 300 Stück pro Minute. Drei Monate später, mit rund 80 Millionen Dollar zusätzlichem Kapital in der Hinterhand, hatten die Verantwortlichen die finanziellen Mittel beisammen, um Tausende angehäufter Bestellungen abzuarbeiten. Es sollte aber noch bis März 2013 dauern, bis die ersten Modelle der Oculus Rift verschickt wurden. Eine große Lieferung ging an den isländischen Entwickler CCP, der für *Eve Online* bekannt ist. Eine kleine Gruppe von Entwicklern hatte dort an einer Demo für ein Weltraumkampfspiel aus der Ego-Sicht gearbeitet, die vor allem die Teilnehmer des jährlichen *Eve Online*-Fantreffens beeindrucken sollte. Die Resonanz auf diese Demo – eigentlich nur ein simples 6-gegen-6-Geballer – war überwältigend; viele Teilnehmer ließen gar Eve Online links liegen, nur um noch einen Blick auf das Arcade-Geballer zu erhaschen. Für viele, die die Demo ausprobierten, war es der erste Kontakt mit Virtual Reality – und die meisten waren sicher, es wäre nicht der letzte.

Das plötzliche Interesse an CCPs Mini-Projekt war so groß, dass ein vollwertiges Spiel daraus entstehen sollte. Das Team wurde von Owen O'Brian geleitet, der zuvor für *Mirror's Edge* verantwortlich zeichnete. Offiziell wurde das Spiel mit dem Namen *Eve: Valkyrie* einige Wochen später angekündigt und erlangte schnell den Status einer „Killer App". Das Spiel zog damals beinahe so viel Aufmerksamkeit auf sich wie die ersten Lebenszeichen der Next-Gen-Konsolen. Unbewusst hatte sich CCP damit an die Spitze der Virtual-Reality-Entwickler gesetzt. Auch Valve, Epic und andere Entwickler von 3D-Grafik-Engines unterstützten die Oculus Rift und produzierten spezielle Treiber-Versionen, die sogar Spiele wie *Mass Effect 3* Oculus-tauglich machten. Die rund 300 Dollar teure Display-Brille

avancierte zu einem Stück Hardware, das jeder haben wollte, noch bevor sie überhaupt fertiggestellt war.

„Die größte Vorteil ist, dass die Technik inzwischen bezahlbar ist", meint O'Brian, Produzent von *Eve: Valkyrie*. Auch Diskett sieht dies ähnlich: „Heute wird in einer ganz anderen Liga gespielt. 5-Zoll-Displays mit 1080p-Auflösung werden für Smartphones in Massenproduktion gefertigt und sind dadurch unglaublich günstig und auch leicht. Auch Bewegungssensoren sind quasi überall verbaut und Grafikprozessoren können tolle Grafik berechnen, die selbst auf zwei Displays noch mit hohen Bildwiederholraten dargestellt wird. All diese Technologien haben sich einander so weit angenähert, dass Virtual Reality letztlich möglich wird."

Für Sony ist der größte Unterschied der aktuellen Herangehensweise zu früheren Versuchen, dass das Design mehr im Vordergrund steht als die Technik im Inneren. „Unsere Virtual-Reality-Philosophie lautet, dass es sich eher um ein eigenes Medium handelt als ein Stück Peripherie-Hardware", stellte Sony-Ingenieur Anton Mikhailov kurz nach der Enthüllung von Project Morpheus klar. „Mit neuem Medium meine ich, dass viele traditionelle Regeln der Spieleentwicklung einfach nicht darauf anwendbar sind. In vielen Fällen übertrumpft bei Virtual Reality das Gefühl des Mittendrinseins das eigentliche Spiel. Daher ist es viel wichtiger, ein solches Gefühl zu ermöglichen statt sich in das Korsett von Spiele-Genres zu zwängen."

Dieses Mittendrin-Gefühl ist ebenso entscheidend für Virtual Reality wie sonst nur das Gameplay. Sony, Oculus, Valve und anderen Firmen haben erkannt, dass dies nur erreicht werden kann, wenn die Balance mit anderen Elementen stimmt. Grafik und Soundkulisse müssen harmonisch mit den Daten von Sensoren, der Steuerung, aber auch mit dem Interface zusammenwirken und dazu muss natürlich noch die Qualität des Spiels selbst dazu passen. Wenn auch nur ein Aspekt all dieser Elemente aus der Reihe tanzt, dann verpufft die Illusion. „Ein solches Mittendrin-Gefühl ist schwierig zu erschaffen, das ist auch der Grund, warum lange Zeit niemand gewagt hat, daran zu arbeiten", sagte Richard Marks von Sony auf der GDC. „Wir müssen es schaffen, unsere zwei wichtigsten Sinne mit einzigartigen Reizen zu versorgen. Die gesamte virtuelle Welt muss auf natürliche Weise darauf reagieren, wenn zum Beispiel der Spieler seinen Kopf bewegt. Es muss möglich sein, mit dieser Welt zu interagieren, sie zu erkunden und all das muss leicht und intuitiv zu steuern sein. Heute haben wir die nötigen Mittel, um dies zu erreichen."

In Sachen Grafik reicht es aber nicht aus, das dargestellte Bild einfach zweizuteilen. Größe und Perspektive der Grafik müssen so angeordnet sein, dass der Spieler das Gefühl hat, völlig umschlossen zu sein. Noch wichtiger ist das perfekte Zusammenspiel von Grafikleistung und Bewegungssensoren, welche die Kopfbewegungen des Spielers registrieren. Denn dadurch entsteht nicht nur das Gefühl, dass man sich in der virtuellen Welt aufhält, sondern es verhindert auch, dass der Spieler „seekrank" wird. Aufgezwungene Zwischensequenzen und geskriptete Passagen aus der Ego-Sicht à la *Call of Duty* könnten also schnell dazu führen, dass die Spieler sich in ihr Head-Mounted-Display übergeben. Die Spezifikationen von Sonys Project Morpheus und Oculus Rift ähneln sich verblüffend – und bis zum Marktstart der beiden Geräte wird sich daran nicht mehr viel ändern. Das liegt hauptsächlich daran, dass sich beide Hersteller das Ziel gesetzt haben, dem Spieler das bestmögliche Mittendrin-Gefühl zu bieten und dabei aufgrund des vergleichbaren Preisrahmens auf ähnliche Hardware setzen. Denn wie bei jeder neuen Technologie für den Heimkonsumenten gibt es einen schmalen Grat zwischen dem, was grundsätzlich möglich wäre, und dem, was der Nutzer hinterher bereit ist, dafür auszugeben.

DIE KINECT-LEERE – WAS HAT MICROSOFT VOR?

Microsoft hat Kinect fest in die Xbox One integriert und ist somit eigentlich nur einen Schritt davon entfernt, Virtual-Reality-Hardware vorzustellen, da die Bewegungssensoren ja bereits vorhanden sind. Ob Microsoft jedoch an solch einem Headset arbeitet, ist eine andere Frage. Phil Spencer von Microsoft hat Sonys Project Morpheus auf der GDC gelobt und zugegeben, dass Microsoft mit Virtual Reality herumexperimentiert hat. Im vergangenen Jahr reichten die Xbox-Macher zudem ein Patent ein, das mehrspielerfreundliche Augmented-Reality-Brillen beschreibt – immerhin gab der Konzern rund 150 Millionen Dollar für Augmented-Reality-Technologien der Smart-Glass-Spezialisten Osterhout Design Group aus.

DIE EVOLUTION DER VIRTUAL REALITY

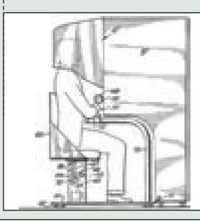
1849:
Lenticular Stereoscope
Charles Wheatstone erfand das Stereoscope im Jahr 1838. Sein Widersacher David Brewster nutzte schließlich Linsen statt Spiegel, um das Gerät zu verkleinern, sodass es in der Hand gehalten werden konnte. Theoretisch hätte es so auch an den Kopf des Nutzers geschnallt werden können.



1939:
View-Master
Für rund 50 Jahre war der eher erbärmliche View-Master das Einzige, was die Leute auch nur annähernd an das Erlebnis von 3D heranbrachte. Jedes Kind besaß so ein Ding und war auf die gleiche Weise enttäuscht, wenn es den Hebel betätigte, um die nächste Reihe Bilder betrachtete.



1962:
Sensorama
Heutzutage nennt man das 4D (auch bekannt als „3D-Film mit Fön und einem alten Mopp unter dem Sitz"), doch Sensorama war das erste sogenannte Erlebnis-Kino. In einer Art Foto-Kabine konnte man Filme in 3D betrachten, während der Körper durchgeschüttelt wurde und sogar Wind und Gerüche erzeugt wurden.



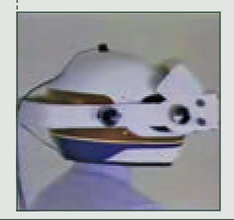
1968:
The Sword of Damocles
The Sword of Damocles (so benannt aufgrund der riesigen Halterung, an dem es befestigt wurde) war nicht nur das erste Virtual-Reality-Display, das computergenerierte Grafik darstellen und Kopfbewegungen registrieren konnte, sondern es hat zugestandenermaßen auch den besten Namen von allen.



1983:
Tomytronic 3-D Sky Attack
Das Spiel erinnerte an die Panzer-Schlachten aus *Tron*. Doch da die Urheberechte in den 80er-Jahren noch lockerer waren, wurde Tomytronic nicht von Disney vor Gericht gezerrt. Es handelte sich zwar nicht um Virtual Reality, sondern eher um eine Art Next-Gen-View-Master, doch das störte keinen.



1985:
NASA Vew
Im All hört dich niemand schreien, wenn du aus Versehen eine Schraube verlierst, die im schlimmsten Fall einen milliardenteuren Satelliten unbrauchbar macht. Da es keine Übungsflüge im Weltall gibt, war die US-Weltraumbehörde NASA schon immer an vorderster Front in Sachen Virtual Reality.



Während die verbauten Linsen und Bildschirme sich bei beiden Geräten stark ähneln, scheint Sony im Bereich der Tracking-Sensoren und der Steuerung dem Team von Oculus einen Schritt voraus zu sein. Während Oculus Rift auf eine Webcam mit einer Linse setzt, um die Kopfbewegungen des Spielers aufzuzeichnen, verwendet Sony die Playstation-Kamera. Diese Kamera ist mit zwei Linsen ausgestattet, kann sogar die Tiefe des Raums erfassen. Das Geheimnis von Sonys Vorsprung ist der Move-Controller und das neue Gamepad der Playstation 4, die beide ähnliche Tracking-Technologien verwenden.

Oculus-Produktentwickler Nate Mitchell erkennt die Sony-Errungenschaften an: „Die Steuerung ist der kritischste Punkt", gesteht er ein. „Ich glaube, in diesem Punkt ist Sony uns einen Schritt voraus. Die Move-Controller funktionieren wirklich gut und sie haben sehr gute Tracking-Technik darin verbaut. Ich schätze, dass sie mit den Move-Controllern eine Menge einzigartiger Dinge erschaffen können – ähnlich wie es die Leute mit dem Razer Hydra auf dem PC machen. Das Thema Steuerung ist eine ziemliche Herausforderung, etwas, mit dem wir uns stark beschäftigen."

„In Bezug auf die Hardware wird der typische Spieler wohl kaum Unterschiede zwischen den beiden Geräten ausmachen können", vermutet Andy Tudor, der sich langsam von seinem Virtual-Reality-Trauma aus den 1990er-Jahren erholt und die Entwicklung von *Project Cars* für Oculus Rift und Project Morpheus steuert. „Wenn die beiden Systeme am Ende beinahe gleich sind, dann zählt aus Sicht eines Entwicklers nur, für welches System es einfacher ist zu entwickeln, bei welchem die Möglichkeiten umfangreicher sind oder welches den besseren Support für Entwickler bietet." Für kleinere Entwicklerstudios, kommt es außerdem eher weniger auf die Hardware-Unterschiede der beiden Geräte an, sondern darauf, welches Gerät von der eingesetzten Grafik-Engine unterstützt wird – sei es die Unreal-, Unity- oder CryEngine.

„In einer der existierenden Grafik-Engines für die Oculus Rift zu entwickeln, ist unglaublich einfach. Denn die Wrap-Shaders sind bereits vorhanden – und die braucht man, denn sie umgeben das Auge mit dem dargestellten Bild", sagt David Smith, Designer des Ego-Adventures *Ether One*. „Außerdem gibt es eine große Menge an fertigen Programm-Teilen. Dadurch kann man extrem schnell einen ersten Prototyp eines Spiels für die Oculus Rift umsetzen. Ich hoffe, dass Project Morpheus eine ähnlich simple Umgebung bieten wird."

Mit einem Aspekt hat jedoch jeder der interviewten Entwickler so seine Probleme: ein Interface, das auch bei der Virtual-Reality-Darstellung gut funktioniert. „Die bisher übliche Praxis einer 2D-Darstellung funktioniert nicht, wenn man es eins zu eins


Stellt euch vor, die Monster aus dem neuen 2K-Shooter *Evolve* würden von einem Spieler über Virtual-Reality gesteuert, während die anderen Spieler im lokalen Netzwerk zusammenarbeiten.

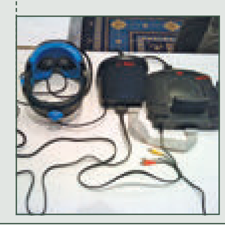
für Virtual Reality umsetzt", erläutert O'Brian von CCP. Es scheint eine echte Herausforderung zu sein. *Ether One* bietet beispielsweise Notizen im Spiel, die dem Spieler bestimmte Hinweise geben. Die Entwickler hatten allerdings große Schwierigkeiten, diese richtig in das Spiel einzubinden, da sich diese Notizen wegen der geringen Auflösung der Oculus-Rift-Prototypen direkt im Zentrum des Spieler-Sichtfelds befanden. „Wegen der höheren Auflösungen dürfte das kein Problem mehr darstellen", hofft Smith. „Aber es ist dennoch besser, so wenige Interface-Elemente wie möglich einzusetzen und Informationen stattdessen irgendwie in 3D darzustellen – etwa wie die Anzeige der Lebensenergie von Isaac in *Dead Space*."

Für Mike Diskett und sein Team von 5 Lives Studios, das gerade am von *Syndicate* inspirierten *Satellite Reign* arbeitet, ist die Interface-Herausforderung noch größer. Während die meisten Virtual-Reality-Spiele auf eine Ego-Sicht setzen, wagt sich das Team von 5 Lives Studios an ein Genre, das traditionell viel Raum des Bildschirms mit Informationen und Symbolen ausfüllt. „Ein weiteres Problem sind Tastaturkürzel", fügt Diskett an. „Der Spieler sieht ja die Tastatur nicht mehr. Das mag für erfahrene Spieler kein Problem sein, doch wenn man gerade erst neue Tastaturkürzel für ein Spiel lernt, dann ist das ein heikler Punkt. Ein weiteres Problem ist, wie man die Kopfbewegung des Spielers einbindet. In Ego-Shootern oder Third-Person-Spielen ist das einfach, doch wir sind uns noch nicht sicher, was wir damit in einem Echtzeitstrategiespiel anfangen sollen, denn den dargestellten Bereich

1995:
Virtual Boy
Von allen Versuchen, Virtual Reality den Kunden schmackhaft zu machen, war keiner so desaströs wie der Virtual Boy des japanischen Konsolenherstellers Nintendo. Das seltsame Gerät konnte nur monochrome Grafik darstellen und es gab zudem auch nur sehr wenige Spiele für das Gerät.



1996:
Jaguar VR
Während die schwache Vorstellung des Virtual Boy dazu führte, dass Sega seine Ambitionen zum Thema Virtual Reality zurückfuhr, weitete Atari seine aus. Der Jaguar VR schaffte es beinahe über die Stufe des Prototyps hinaus, wäre da nicht der Untergang der zugehörigen Konsole in die Quere gekommen.



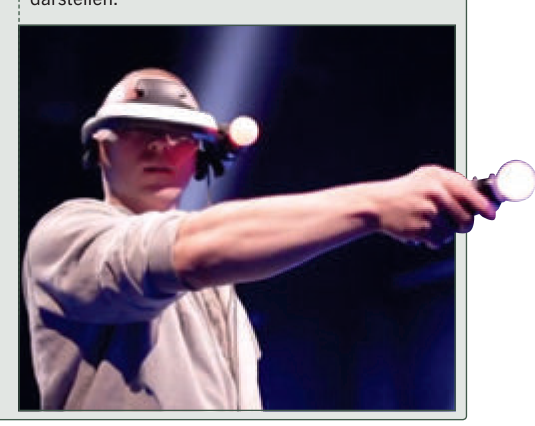
2000:
VFX3D
Während der 1990er-Jahre wurden etliche Virtual-Reality-Headsets veröffentlicht. Das Beste von allen war das Forte VFX-1, das mit seinem hochklappbaren Display schon beinahe cool wirkte. Doch es kam zu spät, um Virtual Reality zu retten, genau wie der Nachfolger im Jahr 2000.



2005:
Z800 3DVisor
Die Firma Virtual Realities Ltd. baut Virtual-Reality-Hardware für alle möglichen professionellen Anwendungsgebiete, seien es Motion Capturing oder Simulatoren. Da lag es nahe, auch für Spieler ein passables Gerät herzustellen. Dummerweise kostete es mehr als 1.500 Dollar.



2011:
HMZ-T1
Sony hat schon seit Glasstron im Jahr 1997 immer heimlich, still und leise an 3D-Headsets gearbeitet. Die aktuellsten Versionen heißen HMZ, von denen das neuste Modell T3W zwei OLED-Bildschirme verbaut hat, die eine Auflösung von 1.280×720 Pixeln darstellen.




Eve: Valkyrie wird als das erste Multi-Plattform-Spiel in die Geschichte eingehen, das Virtual Reality vollständig unterstützt.

der Spielwelt zu vergrößern, könnte dazu führen, dass es zu Performance-Problemen und Verzögerungen der Bewegungssensoren kommt."

Einige Spiele sind auch abseits der Perspektive besser für Virtual Reality geeignet als andere. Bei CCPs *Valkyrie* zum Beispiel sitzt die Spielfigur im Cockpit eines Raumschiffes – das hilft bei der Orientierung im Spiel. „Der Spieler befindet sich im Weltraum – dort gibt es kein oben und unten, keine Schwerkraft oder Ähnliches, über das wir uns Gedanken machen müssten", freut sich O'Brian. „Wir können die Umgebung völlig frei mit Asteroiden, Trümmern oder Weltraum-Stationen vollstopfen und durch das Science-Fiction-Thema können wir ein Interface entwerfen, das funktioniert und nicht gezwungen wirkt."

„Einige der besten 3D-Erlebnisse sind doch die, bei denen du das Gefühl hast, dass irgendetwas tatsächlich aus dem Bildschirm auf dich zukommt", fügt Tudor an. „In einem Rennspiel kommen alle Informationen direkt auf dich zu. Wenn du also in der Cockpit-Ansicht deine Runden fährst, dann erschafft das ein unglaubliches Gefühl von Tiefe – der Horizont vor dir, die Kurve, die immer näher kommt, alles, was direkt vor dir stattfindet, die Objekte, die neben dir vorbeihuschen, die Front des Wagens, das Cockpit selbst und schließlich das Lenkrad in deiner virtuellen Hand. Einige frühere Spiele boten ja die Möglichkeit, den Kopf des Fahrers mit dem Analog-Stick nach links und rechts zu bewegen. Doch wenn diese Bewegung eins zu eins mit der übereinstimmt, die du tatsächlich mit deinem Kopf machst, dann erschafft das ein nie dagewesenes Gefühl, wirklich in diesem Auto zu sitzen. Weil sowohl die Oculus Rift als auch Project Morpheus die Möglichkeit bieten, die Kopfbewegung des Spielers zu registrieren, kannst du dich komplett im Auto umsehen, um einen genaueren Blick auf Anzeigen zu werfen oder durch die Heckscheibe zu schauen. Das ist wie geschaffen für unser Spiel!"

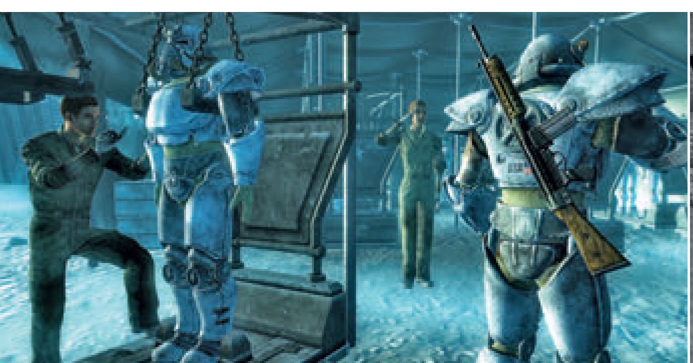
Weniger perfekt eignet sich Virtual Reality dagegen für Action-Spiele aus der Ego-Sicht. Denn wenn der Spieler sich nicht gerade auf ein Laufband stellt, bleibt er mehr oder weniger unbeweglich, während die Bewegung von Armen und Beinen in der virtuellen Welt das angestrebte Mittendrin-Gefühl für den Spieler zunichte macht. Sony schlägt den Entwicklern deshalb vor, diese Lücke zwischen Spieler und Avatar mit Peripherie wie etwa Pistolen für Ego-Shooter oder Move-Controllern für Schwertkämpfe zu schließen. Dummerweise gibt es jedoch einige Aktionen des Spielers, die selbst damit noch schwer zu simulieren sind, etwa wenn die Spielfigur taucht oder eine steile Fassade herunterrutscht.

Dutzende Spiele speziell für Oculus Rift sind bereits erhältlich oder in Entwicklung; Dutzende weitere werden entweder von ihren Entwicklern oder durch Fan-Patches umgesetzt. Deshalb dürfte es keinen Mangel an tollen Virtual-Reality-Titeln geben, wenn das Gerät Ende dieses Jahres auf den Markt kommt. Da Sony mehr Entwicklungs-Resourcen besitzt, wirkt Project Morpheus im Vorteil, doch aktuell arbeitet nur Sonys Londoner Studio an einem Morpheus-Spiel. „Virtual Reality wäre ein Nischenprodukt geblieben, solange Oculus (vor der Übernahme durch Facebook) der einzige Spieler auf dem Feld gewesen wäre und es somit keine Virtual-Reality-Angebote für die Konsolen und auch keine großen Entwickler, die dahinter stehen, gegeben hätte", meint David Smith. „Jetzt, da es in dem Bereich einen gewissen Konkurrenzkampf gibt, werden die Firmen versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen, was sowohl für die Entwickler als auch für die Spieler großartig ist." Tudor dagegen befürchtet, dass diejenigen, die sich Virtual-Reality-Hardware kaufen, dieselben Probleme erfahren werden wie die Kunden von 3D-Fernsehern. „Ich glaube, die zwei größten Hürden für Virtual Reality sind zum einen, dass man – so wie ich auch – leicht seekrank werden kann und, dass die Nutzung eines entsprechenden Head-Mounted-Displays ein Spaß ist, der nur alleine nutzbar ist und alle um einen herum ausschließt. Hat Virtual Reality also am Ende den Effekt, unsozial zu wirken, weil es es mich von meinen Mitmenschen abkapselt?"

Sony geht davon allerdings nicht aus. „Spiele werden nur einer der Inhalte sein, die im Angebot sind", sagte Anton Mikhailov auf der GDC. „Durch Virtual Reality werden Emotionen über das hinaus verstärkt, was man aus traditionellen Spielen kennt und das macht diese Erfahrung sehr sozial. Es wird ein Erlebnis für jedermann." „Sowohl Entwickler als auch die Hersteller der Geräte sind sich darüber im Klaren, wo sie mit Virtual Reality hin wollen, müssen aber in diesem Bereich gerade noch das Laufen lernen", meint Hill. „Bis wir so weit sind, wird es deshalb schwierig, eine große Verbreitung der Geräte zu erreichen. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf wird es jedoch sehr interessant, zu sehen, welchen Einfluss die Übernahme von Oculus durch Facebook haben wird – gerade in Bezug auf soziale Medien. Werden wir vielleicht eines Tages Facebook als virtuelle Welt erkunden können?"

Dass Oculus von Facebook aufgekauft wurde, war ein Paukenschlag. Viele Beobachter hätten eher erwartet, dass Microsoft die Pioniere der Virtual Reality übernimmt, um damit mit dem dominanter wirkenden Rivalen Sony gleichzuziehen – eben so, wie der Konzern es seinerzeit mit Bungie machte. Doch die Übernahme verlief so schnell, dass selbst die Verantwortlichen bei Oculus irgendwie benommen wirkten. John Carmack, der id Software 2013 verlassen hatte, um die Rolle des Chef-Entwicklers bei Oculus zu übernehmen, antwortete auf einen Blog-Eintrag, dass er „einen Nachmittag damit verbracht hatte, mit Mark Zuckerberg über Technologien zu reden und eine Woche später finde ich heraus, dass er Oculus gekauft hat."

Facebooks Geschäftsmodell besteht darin, die Nutzer und deren Daten miteinander zu verknüpfen und daraus Kapital zu schlagen. Kein Wunder, dass die meisten Spieler misstrauisch bis entsetzt auf die Übernahme reagierten. Diejenigen, die Oculus zuvor auf Kickstarter unterstützt hat-




Ihr könnt *Fallout 3* bereits als Virtual-Reality-Version genießen – *Minecraft* auch, zumindest inoffiziell. Dessen Schöpfer Marcus Persson hat den Facebook-Oculus-Rift-Deal öffentlich scharf kritisiert.

ten, befürchteten zudem, dass das Gerät, das „von Spielern für Spieler" gedacht war, nun schnell in eine Art Google Glass umgebaut werden könnte, um dann Spiele wie *Candy Crush Saga* darauf abzuspielen. Öl ins Feuer goss *Minecraft*-Entwickler Mojang, der eine Umsetzung für die Oculus Rift aufgrund des Facebook-Deals strich. „Ich kann nachvollziehen, warum sich manche veräppelt vorkommen", sagt Ben Hill. „Für Virtual Reality im Allgemeinen ist der Deal nicht schlecht. Aber wenn die Hoffnungen und das Geld der Leute in ein Virtual-Reality-Produkt gesteckt werden, das auf Videospiele ausgelegt sein sollte und nun vielleicht stark auf soziale Medien setzen könnte, dann kann ich verstehen, dass die Leute sauer sind. Ich glaube, durch die Facebook-Übernahme wird es eine größere Bandbreite geben, für was Virtual Reality alles genutzt wird. Es ist definitiv zu früh, um sagen zu können, wie es am Ende ausgeht. Jedoch glaube ich auch, dass mit jeder Übernahme auch Abweichungen von Plänen einhergehen und somit ist die Befürchtung nicht unbegründet, dass sich der Spiele-Fokus ändern wird. Ob das Produkt am Ende die Versprechungen einhält, für die die Leute ihr Geld gespendet haben? Es könnte schwierig werden, das volle Potenzial auszuschöpfen, wenn dies nicht mehr der alleinige Fokus des Produkt ist."

Sowohl die Gründer von Oculus als auch Facebook betonen immer wieder, dass die ursprünglich geplante Zielsetzung für Oculus Rift unverändert bleibt und dass die Übernahme die Entwicklung eher beschleunigen wird. Wenn man sich anschaut, wie nahe die Oculus Rift jetzt schon am gelobten Land der Virtual Reality ist, dann wäre es tatsächlich sehr unvorteilhaft und wenig ratsam, jetzt einen anderen Weg einzuschlagen. ❑

INTERVIEW MIT **NATE MITCHELL**

„*World of Warcraft* macht per Virtual Reality am meisten Spaß"

PC Games: Wenn man die Oculus Rift benutzt, ist dies ein extrem intimes und abschottendes Erlebnis, während Facebook sich voll und ganz auf soziale Interaktion konzentriert. Sind diese beiden Herangehensweisen nicht etwas zu gegensätzlich?
Mitchell: „Ich glaube nicht. Schaut euch *Call of Duty* an oder *Starcraft*, *League of Legends* und *World of Warcraft*, das sind einige der erfolgreichsten Spiele der Welt und jedes davon setzt stark auf Mehrspieler-Erlebnisse. Wieso? Ganz einfach, weil Spieler, weil die gesamte Menschheit soziale Interaktion mag. Ich würde behaupten, dass gerade in Spielen solche sozialen Interaktionen die spaßigsten Momente erzeugen, einfach weil sie immer dynamisch und unvorhersehbar sind, oder nicht?
Deshalb sehen wir Facebook nicht als eine Abweichung von unserem bisherigen Ziel an. Unserem Verständnis nach werden soziale Spiele – und damit meine ich nicht *Farmville* oder *Candy Crush Saga*, sondern eher Titel wie *World of Warcraft* – den meisten Spaß machen, wenn man sie per Virtual Reality erleben kann. Dazu stehe ich zu 100 Prozent."


Nate Mitchell ist Leiter der Produktentwicklung bei Oculus Rift

PC Games: Viele Leute befürchten, dass Facebook Oculus nur gekauft hat, um im Bereich der tragbaren Technik-Spielereien Fuß fassen zu können und dass deshalb der Fokus nicht mehr auf Computer- und Videospielen liegen wird.
Mitchell: „Wir haben immer gesagt, dass wir unseren Fokus darauf legen, die bestmögliche Virtual-Reality-Hardware zu liefern, die es für Spiele gibt. Wenn wir genau das machen, dann bauen wir ein Stück Technik, das Spieler begeistert, das aber gleichzeitig all die anderen Arten von Entertainment, Kommunikation und Medien ausschließt. Spieler haben extrem hohe Erwartungen, doch wenn wir diese erfüllen können, dann haben wir ein großartiges Produkt geschaffen."

PC Games: Nur um es noch einmal klarzustellen: Es gibt keine Pläne, Oculus Rift in eine Art Google Glass zu verwandeln?
Mitchell: „Nein, derzeit gibt es keinerlei solche Pläne. Jedoch haben wir auch immer gesagt, wenn wir Virtual Reality versuchen zu perfektionieren, dann wollen wir es wirklich perfektionieren. Gleichzeitig würden wir aber auch gerne in den Bereich Augmented Reality vorstoßen, doch das bringt ganz andere, ganz neue Problemstellungen mit sich. Und ehrlich gesagt sind wir technologisch noch nicht so weit."

PC Games: Inwieweit sichert die Übernahme durch Facebook die Zukunft der Virtual Reality ganz generell ab?
Mitchell: „Die Übernahme durch Facebook ... na ja, sie bedeutet, dass Virtual Reality tatsächlich Realität wird. Im Endeffekt können wir all das, an dem wir bislang gearbeitet haben, nun im Turbo-Modus weiterführen. Das heißt, mehr Virtual-Reality-Inhalte, da wir mehr Budget haben, um Entwickler einzustellen. Ganz generell können wir jetzt mehr Leute einstellen, um an all den bestehenden und teilweise noch geheimen Projekten weiterzuarbeiten. Außerdem werden wir am Ende ein besseres und günstigeres Produkt liefern können, da wir nicht unbedingt Gewinn mit dem Head-Mounted-Display machen müssen. Außerdem könnten wir nun sogar einzelne Komponenten nach den Wünschen des Kunden anfertigen und das ist etwas, das im Bereich von Virtual Reality bisher keiner gemacht hat – abgesehen von militärischen Projekten oder für extrem gut betuchte Kunden."

PC Games: Es gab ja einige heftige Reaktionen auf den Facebook-Deal, etwa dass Markus „Notch" Persson von Mojang angekündigt hat, die Oculus-Rift-Version von *Minecraft* zu streichen, weil Facebook nun mitmischt. Ist dies etwas, über das sich die Leute Sorgen machen müssen?
Mitchell: „Ich glaube, dass zunächst ein gewisses Gefühl des Schocks und der Verwirrung sich unter den Leuten breitmachte, nachdem der Deal bekannt wurde, und vor allem auch bei Notch, dessen Reaktion zu lesen natürlich weh tat. Wir versuchen aber das zu tun, wovon wir glauben, dass es Virtual Reality und Spiele an sich weiterbringt und wir gehen alle davon aus, dass es der richtige Schritt war. Firmen wie Electronic Arts oder Activision oder Blizzard zeigen nach der Übernahme durch Facebook viel mehr Interesse an unserer Entwicklung. Vorher bekamen wir eher Rückmeldungen wie ‚Das ist verrückt', ‚Ein Start-up-Unternehmen ist zu gefährlich', ‚Das wird nie funktionieren'."

PC Games: Das heißt also, seit der Übernahme durch Facebook seid ihr auch in Gesprächen mit den großen Publishern?
Mitchell: „Natürlich. Wir bekamen eine E-Mail von jemandem, der sehr weit oben in der Hierarchie eines der großen Publisher steht. Er schrieb uns: ‚Glückwunsch, Jungs, es ist großartig, eine neue Plattform auf dem Spielfeld zu haben' – und das war einer von denen, die uns in einem vorangegangenen Meeting noch sagte, dass Virtual Reality niemals funktionieren wird. [lacht] Doch es funktioniert und es heißt auch, dass Virtual Reality ein ‚großes Ding' wird. Und das ist zum Teil der Grund dafür, warum wir den Facebook-Deal eingegangen sind."

PC Games: Es gab auch negative Rückmeldungen von einigen Kickstarter-Nutzern, die sich verraten fühlen, weil ihr euch an ein großes Unternehmen verkauft habt.
Mitchell: „Ja, das ist hart. Als wir die Kickstarter-Kampagne starteten, war das eine bewegende Erfahrung. Es hatte fast etwas Magisches, zu sehen, wie all diese Menschen Geld dafür spendeten und an uns glaubten und es so ermöglichten, dass wir die ersten Prototypen der Oculus Rift zusammenbauen. Und irgendwie glaubten wir, den Leuten genau das geliefert zu haben, was sie erwartet hatten – doch dann auf der Kickstarter-Seite Sachen zu lesen wie ‚Fahrt zur Hölle', das war hart für uns. Und ich habe immer noch keine passende Antwort für diese Leute, außer dass ich noch mal sagen kann, dass wir immer noch am gleichen Traum arbeiten. Wir sind immer noch die gleichen Jungs und Mädels, die versuchen, Virtual Reality für immer zu verändern. Und dass die Leute uns doch bitte vertrauen sollen, denn wir werden am Ende etwas ganz Großes abliefern."

PC Games: Seid ihr wegen Project Morpheus von Sony besorgt? Oder sollte Sony eher Angst vor euch haben?
Mitchell: „Ich glaube, Sony hat da etwas ziemlich Interessantes in der Mache. Wir hatten im Vorfeld ja bereits gesagt, dass es unausweichlich ist, dass einer der großen Hersteller sich einmischen wird, wenn wir unsere Sache richtig machen. Am Ende des Tages bedeutet dies ja nur, dass mehr Augenmerk auf das Thema Virtual Reality gelegt wird, mehr Leute wissen darüber Bescheid, mehr Leute probieren es aus. Und das ist, denke ich, großartig für Virtual Reality allgemein. Wir sind zudem wirklich neugierig auf das, was Sony da in petto hat, und ich würde es wirklich gerne mal ausprobieren, denn es soll ja ziemlich gut sein."

TIPPS FÜR DIE VOLLVERSION

Tropico 4

Von: Eric Heinecke und Marc Brehme

So werdet ihr zum Super-Herrscher und schafft auf eurer Insel ein wahres Wunder.

Das Aufbau-Strategiespiel *Tropico 4* fordert euch in der zwanzig Missionen langen Kampagne jede Menge Entscheidungen ab.

EL PRESIDENTE

Charakterwahl

Bereits bei Spielstart solltet ihr euch überlegen, was für einen Diktator ihr spielen möchtet. Eher den kommunistischen Volksvater, den Öko-Baron oder doch lieber einen devisengeilen Industrievasallen? Bei der Erstellung des eigenen Avatars im Charaktermenü wählt ihr bis zu drei persönliche Eigenschaften und euren familiären Hintergrund aus. Dadurch erhaltet ihr bestimmte Boni, wie etwa bessere Beziehungen zu einer Großmacht oder einer bestimmten Fraktion.

Ein Präsident zum Anfassen

Ihr könnt euch mit der Spielfigur des El Presidente frei in der Spielwelt bewegen, um etwa Baustellen zu begutachten oder dem örtlichen Restaurant einen Besuch abzustatten. Eure bloße Präsenz führt zu einem schlagartigen Motivationsanstieg bei Arbeitern, sodass beispielsweise Gebäude schneller fertiggestellt werden und Fabriken ihren Produktionsausstoß erhöhen.

WIRTSCHAFT

Grundlagen schaffen

Zu Beginn müsst ihr die Wirtschaft aufzubauen und die Bevölkerung zufriedenstellen. Zunächst solltet ihr Farmen, Holzfällerlager, Bohrtürme und Minen bauen, um den steten Fluss wichtiger Ressourcen zu gewährleisten und Einnahmen zu generieren. Außerdem ist eine ausreichende Grundversorgung im Bereich Ernährung, medizinische Versorgung, Religion und Unterhaltung notwendig. Die Nahrungsversorgung sichern zunächst zwei Maisfarmen und ein bis zwei Fischerhütten ab. Baut zusätzlich ein bis zwei Kliniken, eine Kirche und eine Bar.

Fachkräfte braucht das Land

Für die Entwicklung eures Inselstaates sind importierte Fachkräfte unabdingbar. Diese sind aber teuer und bringen die Nationalistenfraktion gegen euch auf. Baut daher möglichst früh Schulen und andere Bildungseinrichtungen wie Universitäten und bedenkt, dass die Ausbildung darin etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Exporte und Devisen

Habt ihr euer eigenes Volk mit Waren zufriedengestellt, exportiert ihr Güter, um ordentlich Devisen zu scheffeln. Anfangs lohnen vor allem Roherzeugnisse wie Tabak, Kaffee und Erze. Später solltet ihr euch entscheiden, in welche Richtung ihr die Wirtschaft auf eurer Insel entwickeln wollt. Spezialisiert euch beispielsweise auf Schwerindustrie, Landwirtschaft, Rüstung oder Tourismus.

Umwelt und saubere Energie

Eine schlechte Umweltbilanz lässt sich notdürftig mit dem Bau von Parks verbessern. Kraftwerke sind die größten Umweltverschmutzer im Spiel und lohnen sich darüber hinaus auch nur, wenn ihr auf viel Industrie oder Tourismus setzt. Für die Bedürfnisbefriedigung der „einfachen Leute“, wie beispielsweise Klimaanlagen in Wohnhäusern, reichen auch klimaneutrale Windräder. Im späteren Spielverlauf empfiehlt sich dann ein Atomkraftwerk aufgrund seines hohen Energieausstoßes bei gleichzeitig relativ niedriger Umweltverschmutzung.

Standorte von Hotels und Parks

Eine sehr lukrative Einnahmequelle in *Tropico 4* ist der Tourismus, denn die entsprechenden Gebäude sind günstiger im Unterhalt als Fabriken und bringen euch wichtige Devisen ins Land. Für optimale Ergebnisse baut ihr Hotelanlagen und Vergnügungsparks in Gebiete mit niedriger Umweltbelastung und hoher Attraktivität, also nicht neben einen Bohrturm oder eine Kläranlage – schließlich wollen die Touristen schöne Landschaften genießen.

POLITIK

Gesetzgebung

Gesetze und politische Erlasse sind nicht zu unterschätzen, denn sie geben euch die Möglichkeit, kurzfristig die Stimmungslage der Bevölkerung zu beeinflussen oder euch politischer Gegner zu entledigen. Dafür braucht ihr allerdings Minister, die wiederum Universitäten voraussetzen – jedenfalls sofern ihr eure politische Elite nicht importieren wollt.

Die Armee, dein Freund und Helfer

Als gestandener Diktator solltet ihr es euch keinesfalls mit dem Militär verscherzen. Spätestens wenn es im eigenen Land brodelt, weil die Bevölkerung unzufrieden ist und das auch offen zum Ausdruck bringt, sind die bewaffneten Organe Gold wert. Bei guten Beziehungen zu euren Generälen kümmern sich diese nämlich selbstständig um etwaige Rebellen und Aufstände im Land. Vernachlässigt ihr allerdings die Wünsche der Generäle, kann sich das Blatt auch ganz schnell wenden und ihr euch einem Militärputsch gegenüber sehen.

Auf zu den Urnen!

Um Wahlen auf eurer Insel zu beeinflussen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die reine Manipulation des Ergebnisses ist eine davon – und auch die riskanteste. Es empfiehlt sich daher eher, im Vorfeld des Urnenganges die Medienanstalten zu euren Gunsten einzusetzen. Sie können dann das Abstimmungsverhalten der Bevölkerung mit gezielter Propaganda beeinflussen. Um euch noch zusätzlich echte Stimmen beim Volk zu sichern, solltet ihr den Bürgern etwas entgegenkommen. So ist es hilfreich, die Löhne zu erhöhen und entsprechend für die Bevölkerung günstige Edikte zu erlassen. Lobbyisten und Unternehmer danken euch im Gegenzug für Steuervergünstigungen. Fies, aber durchaus möglich: Nach der Wahl könnt ihr die finanziellen Gefallen natürlich wieder deaktivieren, falls sie euer Budget über Gebühr belasten. ❑

Info: www.worldoftropico.com



Bis ihr so eine voll ausgebaute und moderne Insel in *Tropico 4* euer Eigen nennen könnt, gehen viele Spielstunden ins Land.